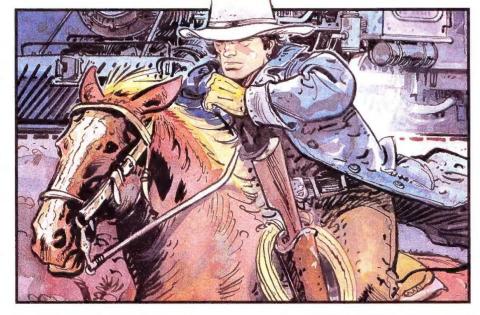




Sommario del n. 90

- 2 Blueberry di J.M. Charlier & C. Wilson
- 18 Campagna abbonamenti
- 20 Carissimi Eternauti... di L. Raffaelli
- 20 Posteterna
- 22 La Scienza Fantastica a cura di L. Raffaelli
- 23 Perramus di A. Breccia
- 33 Cristalli Sognanti a cura di R. Genovesi





- 34 Lo Specchio di Alice a cura di E. Passaro
- 35 Cargo Team di A. Stigliani & C. Mastantuono
- 45 Primafilm a cura di R. Milan
- 46 Jack Cadillac di M. Schultz & S. Stiles
- 54 Ozono di A. Segura & J. Ortiz
- 66 Antefatto a cura di L. Gori



- 67 Saltimbanchi di L. Oliviero
 - 79 Dentro la notte di B. Garavini
 - 82 Indice di gradimento
 - 83 Den di S. Revelstroke & R. Corben
 - 103 Star Raiders di N. Pozner,
 E. Maggin & J.L. García-Lopez
 - 126 Incontri di M. Patrito



Blueberry: Il raid infernale di Charlier & Wilson













PRENDA VESTREMI-TA! PI QUESTO (A550 ELA FISSI A UN RESPIN-GENTE!













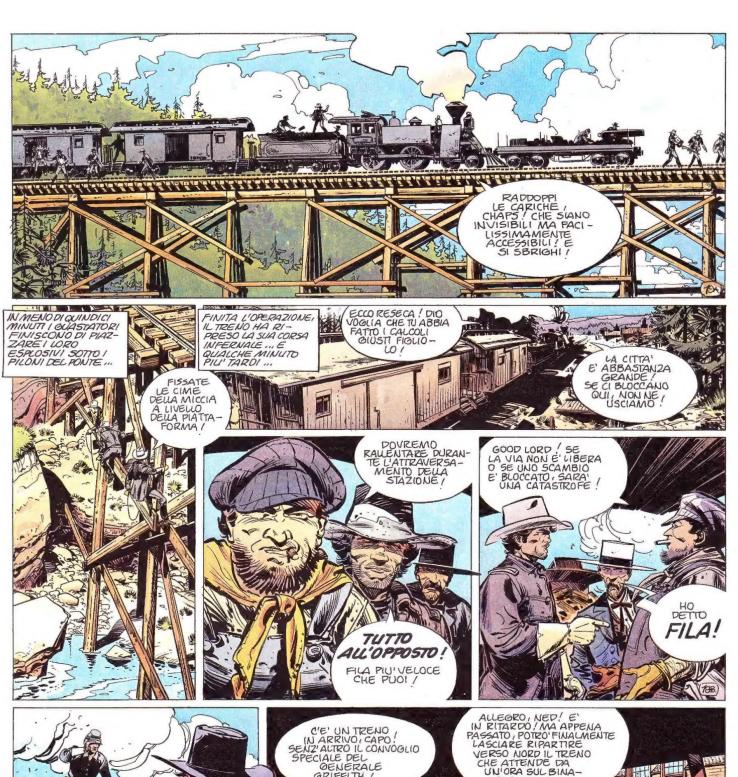








































































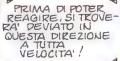


































E' QUASI IMPOSSIBILE!

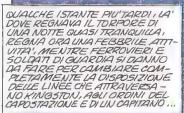
DEL TELE-GRAMMA RICEVUTO E' FUORI DISCUS-SIONE

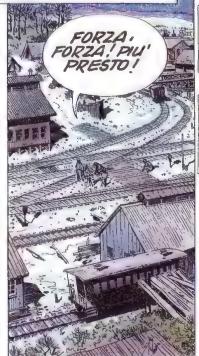


PER INFORMARCI CHE QUEULO SEGNALATO E SOLO UN TRENO FANTASMA ...

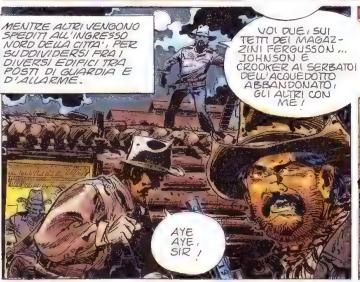










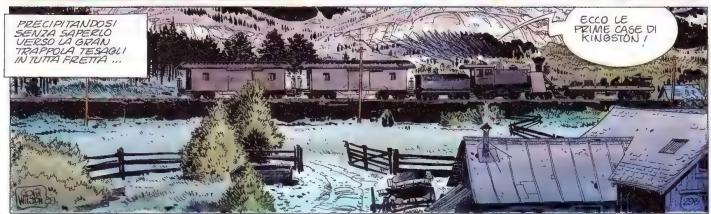








































ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA L'ETERNAUTA

CHI VERSA 72.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO DELLA EDITRICE COMIC ART

INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE
L'ETERNAUTA E COMIC ART
CON 144.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER
144.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART

INFINE È POSSIBILE ABBONARSI A
L'ETERNAUTA, COMIC ART E ALL AMERICAN COMICS
VERSANDO SOLO 200.000 LIRE RICEVERETE LE 3 RIVISTE
A DOMICILIO (AMERICAN 24 VOLTE) E OMAGGI PER BEN
216.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART
USUFRUENDO COSÌ DI UN ULTERIORE SCONTO DI 16.000 LIRE

ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI INDIRIZZATE A:

«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA cc. postale 70513007

SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE

CAMPAGNA ABBONAMENTI 1991

Carissimi amici lettori e Soci del Comic Art Club, il 1990 è stato l'anno della Casa Editrice Comic Art. Le nostre riviste "Comic Art" e "L'Eternauta" hanno raggiunto un indice di lettura elevatissimo che qualche anno fa non avremmo osato sperare. Questi due mensili hanno inoltre ospitato trimestralmente il supplemento "Gertie", un saggio monografico realizzato da un gruppo di specialisti, e "Spot", una rivista tutta dedicata agli autori di fumetti esordienti.

I volumetti mensili di "The Savage Sword of Conan" (in b/n, 64 pp., 2.500 lire) e di "Conan The Barbarian" (a 4 colori, 48 pp., 2.500 lire) continuano ad avere molto successo, tant'è che abbiamo deciso di affiancare loro molti speciali estivi come anche altre "graphic novels". "All American Comics", la rivista dei supereroi e dei comic-books americani, da novembre rinnova la sua veste (64 pp., 4 colori, brossura. Lire 3.000) per adeguarsi sempre di più al gusto dei lettori. Ma quest'anno due altri periodici della nostra Casa Editrice hanno fatto la loro comparsa in edicola. Innanzitutto "Teodoro cane buono", un volumetto di 64 pagine (3.000 lire) tutto dedicato all'eroe del belga Dupa e cioè Cubitus da noi ribattezzato seguendo la denominazione televisiva. Poi "Horror", una rivista di 64 pagine (3.000 lire), dedicata al fumetto dell'insolito. Naturalmente fanno da corona a questo ventaglio di proposte editoriali i volumi cartonati "Grandi Eroi" nella cui collana quest'anno sono stati anche inseriti i "Masterworks" della Marvel (una serie da non perdere!). I lettori che andranno scorrendo il nostro Catalogo Generale non hanno che l'imbarazzo della scelta per ricevere i ricchissimi doni che riserviamo agli abbonati delle nostre riviste e ai Soci del Comic Art Club. Infatti è possibile sottoscrivere l'abbonamento a "Comic Art" (Lire 72.000, per 12 numeri). "L'Eternauta" (Lire 72.000, per 12 numeri) e "All American Comics" (Lire 72.000 per 24 numeri) anche separatamente, ricevendo omaggi per pari importo scelti nel Catalogo Generale Comic Art tra le pubblicazioni uscite fino al 31.12.90; ma chi si abbonerà alle tre riviste cumulando i tre abbonamenti pagherà 200.000 lire usufruendo di uno sconto di 16.000 lire ricevendo però omaggi per un importo di Lire 216.000 con uno sconto reale di ben 16.000 lire.

La quota di iscrizione al Club resta fissata in Lire 60.000 (sono ormai molti anni che abbiamo inchiodato la quota di iscrizione per permettere a tutti di iscriversi).

Come potrete vedere scorrendo il programma del 1991 presenteremo le prime due storie di "Flash Gordon" del grande Alex Raymond. Era da tempo che i nostri lettori attendevano una sorpresa come questa. Infatti abbiamo rintracciato presso la famiglia del cartoonist scomparso le "proofs" originali che ci sono state gentilmente prestate per permetterci di realizzare una edizione del primo Gordon come non si era mai vista prima. Presenteremo questi due fantastici volumi a Lucca nel corso del "18º Salone" e coloro i quali sottoscriveranno l'iscrizione al Club potranno ritirare immediatamente come omaggio i due volumi intitolati rispettiva-

mente: "Il razzo del Dottor Zarkov" e "Il torneo di Mongo". Naturalmente il prezzo dei due volumi (Lire 50.000 cd.) eccede il prezzo dell'iscrizione ma non scordatevi che non appena entrerete a far parte del Club potrete usufruire immediatamente degli sconti del 50% e del 30% a seconda delle categorie di Soci alla quale apparterrete.

Coloro che si iscriveranno al Club (versando l'importo di 60.000 lire) non oltre il 31/1/1991, oltre a ricevere 60.000 lire di doni scelti sul Catalogo Generale usufruiranno degli sconti del 50% (se Soci Sostenitori) e del 30% (se Soci Ordinari) su tutta la produzione editoriale del 1991 secondo quanto stabilito nel Regolamento del Comic Art Club (che vi prego di leggere attentamente). Da ricordare inoltre che tutte le categorie di Soci usufruiscono dello sconto del 50% su tutte le pubblicazioni edite fino al 31/12/1990 senza alcuna eccezione compresi quindi "Comic Art", "L'Eternauta", "Conan", "All American Comics", "Grandi Eroi", "Teodoro" e "Horror" nonché tutte le raccolte, purché l'ordinazione superi l'importo di 300.000 lire (formula: ordina 300.000 pagherai 150.000). Resta infine confermata la categoria dei Soci Benemeriti, di coloro cioè che versando in una unica soluzione (750.000 lire) acquisiscono il diritto a ricevere tutte le pubblicazioni del Programma 1991 (ad eccezione delle riviste "Comic Art", "L'Eternauta", "Conan", "All American Comics", "Grandi Eroi", "Teodoro" e "Horror").

Come vedete tante occasioni favorevolissime per entrare in possesso delle fantastiche collezioni della Casa Editrice Comic Art. Esiste un altro Catalogo più prestigioso per numero e qualità nel mondo dei fumetti?

Siamo certi che anche quest'anno il nostro Club sarà ricco di presenze abituali ma anche di nuovi associati.

Cari saluti.

PROGRAMMA 1991

(YK 148) WASH TUBBS - Trans- Alpine Express - 80 pp.	L. 28.000
(CN 278) TOPOLINO - daily 1978 - 88 pp.	L. 32.000
(CN 279) TOPOLINO - daily 1979 - 88 pp.	L. 32.000
(CN 280) AGENTE SEGRETO X-9 - daily 1986 - 88 pp.	L. 32.000
(CN 281) DICK TRACY - daily e sunday 1987 - 72 pp.	L. 32.000
(CN 282) GORDON - daily 1990 di Barry - 88 pp.	L. 32.000
(SM 48) GORDON - sunday 1934/1 di Raymond - 36 pp.	L. 50.000
(SM 49) GORDON - sunday 1934/2 di Raymond - 36 pp.	L. 50.000
(CN 283) RIP KIRBY (1989/90) - 48 pp.	L. 32.000
(CN 284) RIP KIRBY (1990) - 48 pp. (CN 285) PHANTOM - sunday 1989	L. 32.000
di Falk e Barry - 56 pp. (CN 286) PHANTOM - daily 1990 di	L. 32.000

ĺ	(CN 267) PHANTOWI - daily 1930/	
	51 di Falk e McCoy - 88 pp.	L. 32.000
ĺ	(CN 260) MANDRAKE - daily 1948/	T 20.000
	49 di Falk e Davis - 96 pp. (CN 261) MANDRAKE - daily 1949/	L. 32.000
ĺ	50 di Falk e Davis - 80 pp.	L. 32.000
	(CN 274) MANDRAKE - sunday 1956	1. 32.000
١	di Falk e Davis - 56 pp.	L. 32.000
	(CN 288) MANDRAKE - daily 1989/	
ĺ	90 di Falk e Fredericks - 88 pp.	L. 32.000
I	(SM 18) TOPOLINO IN VACANZA -	F 88.000
l	28 pp.	L. 32.000
l	(SM 50) PENNA BIANCA IL PIC- COLO PELLEROSSA - 28 pp.	L. 32.000
l	(SM 51) LE AVVENTURE DI PLU-	L. 52.000
l	TO - 28 pp.	L. 32.000
l	(SM 52) LE NUOVE AVVENTURE	L. J2.000
١	DI PENNA BIANCA - 28 pp.	L. 32.000
١	(GD 229) WALT DISNEY SUNDAY	
١	PAGES 1943/1 - 32 pp.	L. 40.000
ļ	(GD 230) WALT DISNEY SUNDAY	* 40.000
١	PAGES 1943/2 - 32 pp.	L. 40.000
	(GD 203) MICKEY MOUSE DAILY	L. 32.000
	1931/1 - 32 pp. (GD 204) MICKEY MOUSE DAILY	L. 32.000
	1931/2 - 32 pp.	L. 32.000
	(GD 231) STEVE CANYON 1959/1 -	
J	48 pp.	L. 35.000
١	(GD 232) STEVE CANYON 1959/2 -	
J	48 pp.	L. 35.000
	(GD 233) BRICK BRADFORD - Ol-	
ĺ	tre i limiti - Il penny nero - Schiavitù a	I 33.000
J	Borawa (1ª parte) - 48 pp. (GD 234) BRICK BRADFORD - Schia-	L. 32.000
	vitù a Borawa (2ª parte) - 52 pp.	L. 32.000
ļ	(GR) ALBI D'ORO - Topolino e il	L. J2.000
1	mostro bianco (n. 27) - Topolino cac-	
1	ciatore di balene (n. 28)*	L. 24.000
	(GR) ALBI D'ORO - I tre porcellini e	
	il lupo beffato (n. 20) - Topolino gior-	
	nalista (n. 12)*	L. 24.000
	(GR) TOPOLINO (giornale) 1942/1	L. 100.000
	(GR) TOPOLINO (giornale) 1942/2 (GR) L'AUDACE - vol. XVI*	L. 100.000
	(GR) L AUDACE - Vol. XVI* (GR) PAPERINO - Vol. IV*	L. 100.000
	(GR) PAPERINO - vol. IV*	L. 100,000
-		L. 100.000 L. 100.000
	(GR) PAPERINO - vol. VI* * fuori quota	L. 100.000
	ruori quota	
	PIANO ECONOMICO	
ĺ	Cari amici e Soci del Comic Art	
	Club, la produzione 1991 sarà di L.	1.182.000
	alla quale si aggiungerà la produ-	
	zione "fuori quota", quella che i	
	Soci Sostenitori hanno facoltà di	
	acquistare senza alcun obbligo e	
	che è rappresentata dai volumi:	
	L'Audace, Paperino e Albi d'Oro	110 000
	per un importo di L.	448.000
	di conseguenza la produzione	

totale di 37 titoli per il 1991

comporterà un prezzo comples-

sivo di copertina di

1.630.000

(CN 287) PHANTOM - daily 1950/

Versando la quota di Lire 60.000 si avranno le seguenti opportunità:		
Soluzione A Acquisto totale della produzione e omaggio con volumi scelti sul		
catalogo pari all'importo delle sessantamila lire di iscrizione con acquisizione dell'intera pro-	L.	60.000
duzione 1991 con lo sconto del 50% Spesa totale annuale con	L.	815.000
Soluzione A	L.	875.000
Soluzione B Acquisto della produzione 1991 con eccezione dei volumi "fuori quota" e omaggio di 60.000 lire di volumi scelti sul catalogo.		l
Iscrizione volumi 1991 senza i "fuori quo-	L.	60.000
ta" con lo sconto del 50% Spesa totale annuale con	L.	591.000
Soluzione B	L.	651.000
Soluzione C (con 2 opportunità) Se come omaggio il Socio sce- glie Topolino giornale 1942/1 o i due volumi di Flash Gordon, do- vendo defalcare Lire 60.000 dal- la produzione totale la spesa annuale sarà:		
Produzione completa (ved. so-	_	0.5000
luzione A) Omaggio scelto da defalcare	L. L.	815.000 30.000
Omaggio sceno da deralcare	L.	785.000
Iscrizione	L.	60,000
Spesa totale annuale con		0.45 0.00
Soluzione C1 Produzione senza i volumi "fuo-	L.	845.000
ri quota" (ved. soluzione B)	L.	591.000
Omaggio scelto da defalcare	L.	30.000
	L.	561.000
Iscrizione	w	60,000
Spesa totale annuale con	L	60.000

Non è possibile calcolare l'economia che possono realizzare i Soci Ordinari (sconto 30%) poiché questi hanno la facoltà di acquistare solo il materiale di loro gradimento. Inoltre l'abbonamento dei Soci Benemeriti è stato fissato a Lire 750.000.

REGOLAMENTO

- Le iscrizioni per il 1991 si aprono il 28 ottobre 1990.
- La quota di iscrizione per il 1991 per i Soci Sostenitori e Ordinari è di Lire 60.000 (sessantamila) per l'Italia e per l'Estero.
 I Soci Sostenitori usufruiscono dello sconto del 50% su tutto il Programma '91 alle condizioni specificate nel presente Regolamento.
 I Soci Ordinari usufruiscono dello sconto del 30% su tutto il Programma '91 alle condi-
- È confermata la terza categoria dei Soci Benemeriti. Il Socio Benemerito all'atto dell'iscrizione paga, con una unica quota spe-

zioni specificate nel presente Regolamento.

ciale (Lire 750.000), l'intero ammontare della produzione 1991, maturando così il diritto a ricevere tutto il materiale editoriale del Programma '91 realizzato nel corso dell'anno della Casa Editrice Comic Art, comprese le edizioni "fuori quota", le eventuali "sorprese" e tutti gli omaggi. Sono escluse la Serie Grandi Eroi, le riviste Comic Art, L'Eternauta, Conan, All American Comics, Teodoro e Horror. La quota di Socio Benemerito per il 1991 è stata fissata in Lire 750.000 con un'economia rispetto al Socio Sostenitore (che pure usufruisce del 50% di sconto) di Lire 125.000.

Il Socio Benemerito riceve (a differenza delle altre categorie di Soci) il materiale a domicilio, senza l'addebito delle spese postali e di spedizione.

 Gli omaggi riservati ai Soci Sostenitori e Ordinari che si siano iscritti entro il 31.1.91 sono rappresentati a scelta da:

Topolino 1942/1 - I semestre dal n. 473 al n.
 498 - Replica dei 26 numeri del settimanale edito da Arnoldo Mondadori Editore; vol. cart.
 226 pp. della quali 113 a col. e 113 a 2 col. salvo il pagamento della differenza a seconda del regime di sconto al quale si appartiene; oppure

- due volumi di Flash Gordon di Raymond - tavole domenicali del 1934 a 4 colori (foto-grafate dagli originali) salvo il pagamento della differenza a seconda del regune di sconto al quale si appartiene;

орриге

pubblicazioni da scegliere tra quelle edite dalla Comic Art per un importo di Lire 60.000 a prezzo di copertina (senza sconto); tra gli omaggi sono compresi i volumi della Serie Grandi Eroi, le riviste Comic Art, L'Eternauta, Conan, All American Comics, Teodoro e Horror, purché editi fino al 31.12.90.

ATTENZIONE!! Usufruiscono dell'omaggio solo quei Soci che si siano iscritti o abbiano rinnovato la quota di iscrizione entro il 31.1.1991.

- 5) Gli arretrati sono venduti a prezzo pieno senza sconto (cioè al loro prezzo di catalogo), ma è possibile usufruire dello sconto del 50% (per tutte le categorie di Soci), purché l'ordinazione non sia inferiore a Lire 300.000 (trecentomila) a prezzo di catalogo compresi i volumi della Serie Grandi Eroi, le riviste Comic Art, L'Eternauta, Conan, All American Comics, Teodoro e Horror. Sono considerati arretrati i volumi editi fino al 31.12.90. I volumi editi dopo tale data fanno parte naturalmente del Programma 1991.
- 6) I Soci Sostenitori, che siano cioè abbonati a tutte le pubblicazioni prodotte nel corso del 1991, hanno facoltà di chiedere la sostituzione di pubblicazioni non gradite con altre "fuori quota" o arretrate di pari importo. Non è possibile sostituire materiale acquistato negli anni passati o comunque prodotto fino al 31.12.90.
- I Soci, sia Sostenitori che Ordinari, possono acquistare una sola copia per ciascun titolo.
- Tutte le spese postali e di spedizione sono a carico dei Soci Sostenitori e Ordinari.

- 9) Il Socio, sia Sostenitore che Ordinario, ha facoltà di rinunciare alla sua qualità di Socio in qualsiasi momento, nel corso del 1991, dando luogo alla cessazione di tutti gli obblighi verso il Club. Tale rinuncia dovrà essere comunicata per lettera raccomandata. La quota associativa non verrà restituita.
- 10) Tutti gli importi in denaro, in assegno o in vaglia e le richieste di materiale o le comunicazioni, vanno indirizzate a: COMIC ART

Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma c/c postale 70513007 - Tel. (06) 5404813 Telefax (06) 5410775 Telex 616272 COART I

Riassumendo, i Soci del Comic Art Club si dividono in 3 categorie:

SOCI BENEMERITI

Versano la quota di Lire 750.000 ricevendo tutto il materiale del Programma '91 prodotto nel corso dell'anno dalla Editrice Comic Art, con la franchigia delle spese postali e di spedizione (vedi punto 3), con esclusione della Serie Grandi Eroi, delle riviste Comic Art, L'Eternauta, Conan, All American Comics, Teodoro, Horror e delle altre pubblicazioni non contenute nel Programma '91, usufruendo per gli arretrati della particolare forma di sconto del 50% quando l'importo raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) (vedi punto 5). È possibile invece ordinare quali arretrati la Serie Grandi Eroi e le riviste Comic Art, L'Eternauta. Conan, All American Comics, Teodoro e Horror purché prodotti fino al 31.12.90.

SOCI SOSTENITORI ABBONATI

Versano la quota di Lire 60.000 e si impegnano ad acquistare tutta la produzione della Editrice Comic Art pubblicata nel Programma '91 con lo sconto del 50%, ad esclusione delle pubblicazioni "fuori quota" che i Soci Sostenitori potranno comunque richiedere pagandole a parte, sempre con lo sconto del 50%. Il materiale editoriale alla sua uscita viene spedito per posta al Socio Sostenitore o consegnato direttamente. Gli arretrati, se disponibili, possono essere acquistati solo al prezzo previsto dal catalogo, a meno che l'ordinazione non raggiunga Lire 300.000 (trecentomila), nel qual caso viene applicato lo sconto del 50% (vedi punto 5). Nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.90.

SOCI ORDINARI

Versano la quota di Lire 60.000 ma, poiché usufruiscono dello sconto del 30%, hanno ampia facoltà di scelta limitando la richiesta ai soli titoli desiderati. Le ordinazioni e preferenze possono es, ere definite all'atto dell'iscrizione o di volta in volta. Anche per i Soci Ordinari vale la clausola prevista al punto 5, e cioè che tutti gli arretrati vengono venduti a prezzo di catalogo; ma se l'ordinazione raggiunge Lire 300.000 (trecentomila) viene applicato lo sconto del 50% (nelle pubblicazioni arretrate sono compresi "tutti" i volumi contenuti nel Catalogo Generale pubblicati fino al 31.12.90).

Cari saluti ed un caloroso invito ad associarvi nel

Rinaldo Traini

CARISSIMI ETERNAUTI,

fantasmi e mostri si aggirano per le edicole d'Europa. Sono brutti, anzi bruttissimi, e nella loro bruttezza sta principalmente la loro pericolosità. Gli occhi sono lo specchio dell'anima, si sa. Era la famosa teoria di Lombroso: i delinquenti hanno caratteristiche fisiche comuni, li si riconosce dalla faccia (e Chester Gould, l'autore di Dick Tracy, ha fornito le prove narrative di questa teoria). Chissà se Lombroso si guardava allo specchio la mattina.

Qualche tempo fa ho sentito alla radio un'intervista a Dario Argento. Il regista raccontava le fasi di lavorazione di "Opera", il suo ultimo film, e la sua voce era come provata da quel ricordo. Diceva più o meno: chi vede solo il risultato finale non sa quanto sia faticoso stare quotidianamente a contatto con le creature della propria immaginazione, in un'atmosfera piuttosto pesante e cupa. Dopo aver portato a termine il film, per disintossicarmi mi son dovuto prendere una

lunga vacanza lontano dall'Italia.

Mi ha sorpreso quanto detto da Argento. Avevo sempre pensato che questi film paurosi, con mostri e animali terrificanti fossero studiati a tavolino per far paura agli altri e certo non a chi li realizzava. E invece sembrerebbe proprio di no: fanno paura a tutti, agli autori, agli editori, ai direttori dei cinema, anche a quelli che al cinema ridono.

Il motivo per cui hanno invaso il fumetto forse è proprio questo: con i fumetti ci si può impaurire in totale solitudine senza doversene vergognare. Senza cercare alcuna sdrammatizzazione. A me i mostri dei fumetti fanno paura per davvero, e molto spesso mi sorprendo a dialogare con gli autori mentre leggo Dylan Dog o Angel Dark o Splatter o l'ultima novità della nostra casa editrice, Horror; supplico loro di non frugare nel dettaglio, di divagare, di fermare il cattivo prima che seghi le gambe di qualcuno, gli cavi l'occhio, lo faccia mangiare dai topi, eccetera eccetera.

Lo confesso: io ho paura dei mostri, umani o diabolici che siano, reali o di finzione. E mentre leggo quelle cose gemo e mi lamento, sempre dopo aver chiuso per bene la porta della mia camera. So qual'è il trucco, o almeno credo. Ne scriveva anche Desmond Morris, il popolare studioso del comportamento umano, quando nel best-seller "La scimmia nuda" spiegava quanto fosse efficace il gioco del bubù? Sèttete che si fa ai bambini. Da piccoli ci piace venire impauriti e poi tranquillizzati. Ci piace aver paura sapendo che è una paura limitata nel tempo ed ha uno scontato e rasserenante esito finale.

Ci piace da piccoli e ci piace anche da grandi. E tanto più grande è lo sgomento iniziale, tanto più alto sarà il sollievo finale. Leggendo un fumetto, guardando un film, la conclusione è spesso il sèttete tanto agognato. Se sono i mostri e le forze del male a vincere c'è la parola fine a tranquillizzarci. È questo il grande gioco della finzione: si possono ripetere gli schemi della sorpresa (il peggio non è morto mai) e andare avanti squartando e imbruttendo. Almeno fino a quando l'adulto non arrivi a cercare nella realtà la faccia impaurità del bambino senza sorridere più. Anzi, si avvicini a lui con le braccia in avanti e lo sguardo fisso e gelido, e cominci a stringere le dita sul collo solo perché non si diverte più.

Può essere anche una buona idea quella di fare i cinici per gloco: io non sono preoccupato per i lettori, quanto per gli autori. Sono loro che rischiano di più e che poi hanno bisogno di fare lunghe vacanze per disintossicarsi. Sono loro che devono inventare giorno dopo giorno storie di mostri, squartamenti, seghe elettriche, sangue, viscere...

È una fortuna che noi de L'Eternauta siamo appena appena sfiorati da questa mania dello splatter. D'altronde gli squartamenti sembrano efficaci solo nel presente. Nel futuro non fanno più tanto effetto, il futuro è lontano, uno squartamento del 3.000 non vale un raggio disintegratore. Anzi, negli scenari del futuro stanno scomparendo anche i mutanti, perché la bomba, quella nucleare, quella che avrebbe cambiato e distrutto tutto, sembra non fare più paura a nessuno. Ci hanno fatto sèttete, ora stiamo più tranquilli. Ma attenti: ci sono tanti modi per farci bubù!

Buon Eternauta!

Luca Raffaelli



POSTETERNA

Carissimo Eternauta, vorrei ampliare il discorso sulla signora Pina presentato nel numero 86 da Stefano Ghigo, con il quale sono decisamente concorde sul fatto che i valori assoluti non esistono, e non sta quindi a nessuno sostenere oggettivamente ciò che è bello e ciò che non lo è. È giusto anche tollerare valori altrui anche se non li si condivide, quello però che voglio presentare è il fatto che forse la signora Pina predilige i fotoromanzi anziché le rime di Ariosto, che presumibilmente non gradisce, probabilmente perché conosce solamente questi e, contrariamente a Stefano, la signora non può esprimere nessun parere, che sia favorevole o contrario, all'opera dell'artista emiliano a causa della sua mancanza di conoscenza.

Il discorso si ha anche quando, davanti ad un piatto di cibo sconosciuto, lo si rifiuta prima di sentirne il gusto, semplicemente per il suo aspetto.

Spesso con mio padre litigo sul fatto che egli critica tutte le opere artistiche che seguono il periodo impressionista, con la scusa che dal suo punto di vista non significano assolutamente nulla. Da parte mia gli rimprovero il fatto che lui può esprimere un giudizio soltanto se è consapevole dell'argomento, né può considerare inqualificabile a priori tutto ciò che esce dalla mia conoscenza.



Se il mio discorso è errato i critici d'arte a questo punto non avrebbero motivo di esistere, ma se, contrariamente, risultasse corretto, giustificherebbe praticamente la forza dei critici d'arte che acquisterebbero un potere decisionale quasi esclusivo, in quanto situati in una posizione culturalmente più elevata rispetto alla popolazione ignorante (nel senso originale: che ignora).

Sfruttando questa loro posizione, come sosteneva anche Stefano, avrebbero quindi la possibilità di modificare le vere regole, se di regole si può parlare dell'arte.

può parlare, dell'arte.
Ciò che mi e Vi chiedo, è dunque se
e fino a dove può essere giusto criticare o giudicare qualcosa basandosi
esclusivamente sulle sensazioni percepite osservando qualcosa.

P.S. "Doc" in Creatura è l'autoritratto di Serpieri, vero? Ciao.

Davide Zannetti (Vercelli)

Caro Davide, a me sembra che la cosa più importante la faccia colui che attraverso un suo giudizio riesce a darci una nuova intuizione, un nuovo spiraglio, un nuovo punto di vista: il più delle volte ci viene regalato da persone che conoscono la materia di cui trattano, ma è una regola che può avere delle eccezioni.

Alla stessa maniera non diffiderei di quelli che sono capaci di darci solo informazioni: sono senz'altro per la rivalutazione delle visite guidate, delle guide in genere, e perfino dei telefonini nelle chiese e nelle cattedrali (quelli che funzionano ancora con le monete grandi) perché anche le informazioni storiche, perfino quelle superficiali e in fondo perfino quelle errate spingono alla verifica, allenano e ampliano la nostra capacità di fare collegamenti.

Poi ci sono gli ingenui, quelli che riescono a sorprenderci parlando della Gioconda la prima volta che la vedono. Per la massima parte sono dei truffatori, come quelli che dicono di aver capito chi è l'assassino del film giallo, ma in effetti l'avevano già visto. Altrimenti sono dei piccoli geni autentici, sempre attenti a quello che vedono passare intorno a loro, profondi e un po' magici.

protottui e un po magici.

I soli inutili, in fin dei conti, sóno quelli dal cui sguardo capisci che non stanno dialogando, né regalandoti nulla se non la loro arrogante presunzione di avere la verità a portata di mano. Ma sono inutili, appunto. Diventano pericolosi solo quando troppe persone danno loro ragione. Ciao e saluta il babbo. P.S.: Sì.

Caro Raffaelli, anche quest'anno il maggior motivo di interesse del premio "Satira politica" di Forte dei Marmi sarà la presenza di un ospite straniero: dopo Faiffer e Levine, ecco Gary B. Trudeau, il padre di Doonesbury. Intendiamoci, ospitare personaggi di tale fama e spessore fa certo onore al premio, ma il confronto con i disegnatori satirici evidenzia anche una imbarazzante realtà e qualche sospetto. La realtà è che nessun vignettista italiano è in grado di varcare le frontiere nazionali (è un dato di fatto, anche se qualcuno bravo c'è). I sospetti sono più d'uno. Quello che molti facciano vignette solo perché, ormai, sono relativamente facili da pubblicare e piuttosto ben pagate; o quello, conseguente, che lo sviluppo di un facile mercato satirico - prodotto e consumato senza passione politica né reale indignazione - abbia finito per sottrarre talenti al fumetto, al giornalismo o, più spesso, all'agricoltura e all'Arma Benemerita.



telefono 0461/238530

ANNUNCIO

La Casa Editrice Comic Art cerca professionisti disegnatori e soggettisti di fumetti.

Diciamo la verità: la maggior parte dei battutisti nostrani (che pure vengono invitati a dibattiti e di cui pure si organizzano mostre personali) sono davvero più decorosi dei vituperati professionisti della "Settimana Enigmistica"? E quanti di questi paladini della morale leggono davvero i giornali, si informano, cercano di formarsi un'opinione prima di sintetizzarla in un segno? Tra una Giusta Causa e una cena, cosa sceglierebbero?

No, non sono un moralista, ma più passa il tempo e più vedo le pagine dei giornali riempirsi di vignette tutte uguali, fatte senza intelligenza ne ironia (tranne ripeto, poche eccezioni). Vedere che il contributo di critica che la satira dà alla vita politica e sociale del paese è meno graffiante di "Diogene", mi dispiace davvero.

Carlo Pergolizzi (Caserta)

Caro Carlo, sono d'accordo con la tua amarezza. Quella che si vede in giro sembra essere una satira della satira, eccezioni a parte (chissà se poi sono le stesse tue. Io direi Altan, Vincino, Vauro e certe altre cose di alcuni altri). La gran parte degli inserti satirici prevedono lo svolgimento di un temino fisso, i satirici lavorano prevalentemente ognuno a casa sua (abbiamo già parlato in queste pagine della pericolosa rivoluzione del fax); già questo fa precipitare la situazione. Certo è che in questo momento di vero riflusso chiedere a chiunque di preferire una Giusta Causa ad una cena è quanto meno coraggioso. Quando questa lettera sarà pubblicata saremo già stati a Forte dei Marmi. Cercherò di farti sapere in queste righe se per qualche motivo il grande Trudeau sarà stato disposto a rinunciare ad uno dei pasti diligentemente offerti da Cinzia Bibolotti e Franco Calotti, organizzatori del premio. Speriamo

Cari amici de L'Eternauta, diciamocelo chiaramente: la vostra/mia rivista è d'alto livello. Molto alto. Vi scrivo, tuttavia questa lettera, che spero prendiate in considerazione, per darvi qualche consiglio. Prima di tutto "l'Urlo di poi" mi manca molto. Passino i racconti, la posta,e "Carissimi Eternauti...", l'indice di gradimento, ma per carità niente rubriche di film, recensioni varie e cose insulse che prima (intendo quando la rivista era sotto altro editore) non si vedevano. L'ETERNAU-TA DEVE ESSERE SOPRATTUTTO UNA RIVISTA DI FUMETTI! Non è accettabile che dei fumetti così belli

siano corredati da un semplice "Antefatto".

Passando alla questione censura, mettiamola così: o pubblicate i fumetti erotici o pornografici e li lasciate come stanno, oppure pubblicate fumetti non erotici o pornografici. La scelta non è di noi lettori, la scelta deve essere solo vostra. Ma per piacere niente censure. È assurdo! Per quanto riguarda il resto, i fumetti sono OK, il formato OK, la carta OK, il prezzo OK, siete OK.

David Galan

Caro David, come sanno i nostri affezionati lettori, soprattutto quelli che seguono L'Eternauta fin dai tempi della gestione di Alvaro Zerboni, la linea della rivista è rimasta coerente con i proponimenti delle origini (ricordi quanto fu scritto nel numero 1?). Abbiamo naturalmente arricchito, nel tempo, le nostre annate di un maggior numero di pagine, alcune a colori, di rubriche incentrate sulle fanta e sulle detective story e soprattutto di tanti nuovi autori sia italiani che stranieri. Le nostre rubriche sono molto seguite ed apprezzate e a giudizio di molti danno un tono colto e intelligente a tutta la rivista (a parte l'alta qualità dei fumetti presentati). Temo dunque che non potremo accontentarti nell'eliminare i testi scritti mentre riconfermiamo l'impegno ad ospitare nelle nostre pagine "i fumetti più belli del mondo".

Mitico Eternauta, è da poco tempo che leggo la vostra rivista (soltanto due mesi) ma ormai penso di comprare le prossime 570 pubblicazioni (tenendo conto che la vita di un individuo è di circa 70 anni).

Avete proprio ragione a dire che L'Eternauta raccoglie "i fumetti più belli del mondo!". Non mi è ancora troppo familiare l'impostazione tipografica del giornale ma ho letteralmente divorato i fumetti.

Andiamo al dunque... il fumetto che mi ha maggiormente colpito è stato "Manoscritti della peste nera". Adesso vorrei sapere se potete aiutarmi a a trovare dei testi riguardanti l'inquisizione, per raccogliere maggiori informazioni storiche.

Sicuro della vostra disponibilità, vi porgo i migliori auguri per un autunno... Eternauta.

Mario La Mantia (Palermo)

Caro Mario, benvenuto fra noi Eternauti. Una rapida ricerca tra i tanti testi dedicati all'inquisizione ci fa consigliare "La strega" di Jules Michelet, che puoi trovare nella Biblioteca Universale Rizzoli e "I benandanti" di Carlo Ginzburg pubblicato da Einaudi. Ma ti consiglio anche di frugare tra i libri in un Remainders di Palermo e di cercare i capitoli giusti nei grandi volumi di storia. Buona ricerca a te e buona lettura a tutti!

Larmanta



VIA G. CHIABRERA 134 00145 ROMA - TEL. 06/51.15.218

> SONO APERTE LE ISCRIZIONI AL CORSO DI

SCENEGGIATURA PER IL FUMETTO

> 24 INCONTRI DURATA 3 MESI BISETTIMANALE

LICEO ARTISTICO DONATELLO



Sono aperte le iscrizioni ai corsi speciali:

Fumette - Illustrazione Cartone Animato Copertinista - Illustratore Cartellonista

I corsi si svolgeranno presso la sede del Liceo Artistico Donatello sito in Roma, P.zza Cavour n. 3 e si articoleranno in due cicli di 8 mesi ciascuno a partire dal 15-9-90. Gli orari pomeridiani e serali, saranno concordati in Sede. La frequenza si compone di 2 lezioni settimanali: ogni lezione si sviluppa in 3 ore di studio. Per iscrizioni ed ulteriori informazioni rivolgersi alla Segreteria dal lunedi al venerdi (9/13 - 16/19).

a insomma, Maestro: esiste la casualità?

In che senso, caro?

Che di solito le persone hanno due posizioni: una è quella per cui "siamo in balia del destino", quindi del caso; l'altra afferma invece che il nostro destino ce lo creiamo noi, in tutto e per tutto. Anche un fatto apparentemente casuale come lo scoppio di una gomma mentre andiamo in automobile non è affatto casuale, in qualche modo siamo noi che lo provochiamo. Tutto si muove a partire da noi.

È difficile stabilire certe cose scientificamente, ma io penso che nessuna delle due posizioni sia giusta, e che quindi nessuna delle due sia errata.

Che vuol dire ,Maestro? Che la gomme era sì liscia di per sé, ma che è colpa nostra se non facciamo controllare le gomme?

Be', non è poi così lontano da una visione corretta della faccenda. Anche se l'esempio, da come lo fa lei, è piuttosto semplice, perché una gomma può scoppiare anche se è nuova e anche se facciamo controllare le ruote tutti i giorni. È meno probabile, ma può capitare.

Certo, è impossibile provare scientificamente l'incidenza del malumore sugli atomi di un copertone di auto-

Sono cose legate anche a problematiche filosofico-religiose. Se si è d'accordo con Malebranche, per cui non si muove foglia che Dio non voglia, ovviamente se si muove una foglia l'ha voluto Dio.

Ma anche un credente può sentire in maniera differente l'influenza di Dio nella vita degli uomini. Ad esempio gli dei greci erano solo vagamente interessati alle faccende umane.

Sì, certo. Ma il più delle volte Dio rappresenta un ponte fra chi crede e gli altri, le cose intorno a lui, quello che vive. Si ritorna alla posizione secondo cui "tutto implica tutto", che possiamo trasformare in "tutto implica Dio" o anche "Dio implica tutto". La foglia che Lui muove non sappiamo cos'è, non sappiamo perché si sia mossa. Come al solito quando si va a finire nella filosofia tutto divie-

C'è un ponte tra quello che stiamo ora dicendo e ciò di cui dovremmo parlare, cioè Turing e il computer?

Il problema "che cosa implica che cosa" è uno dei classici problemi della logica, che diventa un problema di logica matematica, e diventa quindi un problema di programma per computer.

Sono questi alcuni dei problemi che Turing affrontò e che ha approfondito durante quel famoso corso di Wittgenstein. Si ricorda? Lo spiegavo già due mesi fa. Nel 1939 Turing segui uno dei pochissimi corsi tenuti da Ludwig Wittgenstein... Fu un corso terribile, faticosissimo, perché sia Wittgenstein che Turing erano dei geni, due geni molto diversi, entrambi molto rigorosi ed estremamente onesti.

LA SCIENZA **FANTASTICA**

DIALOGHI CON OMAR AUSTIN

A CURA DI LUCA RAFFAELLI

E cosa ci dice la cronaca di quel corso,

Col passare del tempo ci si accorge che alcune delle cose che Wittgenstein sosteneva e che sembravano totalmente assurde anche agli esperti di soli vent'anni fa si rivelano profonde e assai plausibili.

E c'entrano con l'evoluzione del computer, Maestro?

Certo. Basti pensare che ora il computer nel cercare somiglianze e connessioni lavora talvolta in modo euristico, cioè deve trovare il modo giusto per arrivare ad una soluzione, senza una ricetta bell'e pronta.

Ma di cosa si occupava Turing in quegli anni?

Del cosiddetto problema della decisione. Per discutere questo problema che è un problema astratto, di logica matematica, Turing inventò la controparte ideale, che è un po' come l'idea platonica del computer. Si badi bene, questi lavori di Turing sono dei tardi anni Trenta, epoca in cui il computer non era ancora stato costruito, non si parlava di computer in senso moder-

Perché ai tempi di Turing, non c'era proprio nulla di concreto?

Non erano state pienamente utilizzate le valvole termoioniche, che hanno permesso la nascita della primissima generazione dei computer, perché in modo puramente meccanico, con ingranaggi, l'inerzia impedisce l'enorme numero di movimenti e operazioni che richiede un computer.

Turing dunque lavorava immaginando cosa avrebbe potuto fare un computer se qualcuno lo avesse costruito...

Qualcosa del genere, perché Turing inventò quest'oggetto teorico, mentale per scopi totalmente diversi da quelli di fare effettivamente un computer, per scopi riguardanti la logica matematica, la filosofia, cioè questo problema della decisione...

Se si decidesse a spiegarlo, Maestro... Entscheidungsproblem, il nome è tedesco, il computer di Turing è più potente di qualsiasi computer reale, che stando al mondo fisico non ha una memoria infinita: può avere una memoria espandibile, una memoria enorme ma non un nastro di memoria infinita. Ovviamente.

Quelle di Turing erano soltanto sup-

posizioni, dunque.

Ben più che supposizioni, visto che poi i suoi pensieri sono state le fondamenta su cui è stato costruito il computer moderno.

Viene al dunque, Maestro? Ce li può rlasmmiero?

L'idea base è che c'è una nozione più ampia della normale, usuale nozione di calcolo. Quando si chiede cos'è un calcolatore, uno pensa naturalmente alle operazioni aritmetiche. Poi può pensare ad operazioni che vanno aldilà dell'aritmetica, ma sempre tipo calcolare l'area di una figura strana, un integrale, diciamo così. Questo è il limite massimo dell'accezione normale di "io faccio calcoli". Il genio Turing ha capito invece che questa è una parte infinitesimale di quello che è vera nozione, astratta e generale, di calcolo.

Cosa c'è in più nel calcolo, Maestro?

C'è il ragionare, cioè il dedurre logicamente. Ogni deduzione logica rigorosa è un calcolo in senso generale, anche per questo poi la logica è oggi logica matematica. È un calcolo diverso, sui generis, non è un "fare i conti", ma è un ragionare, e un computer è anche una macchina logica. Fa dei ragiona-

Turing insomma ha inventato un linguaggio attraverso cui il computer può ragionare. È così, Maestro?

Sì, in un certo senso sì, ed il ragionamento del computer avviene in termini di oggetti binari, di zero e uno. Col semplice cambiamento di un simbolo all'interno delle varie "caselle mentali" di cui è composto un computer noi abbiamo lo sviluppo di un calcolo, cioè di un ragionamento. Non solo lo schema è efficacissimo, ma è anche, almeno nelle sue fasi miziali, estremamente semplice.

C'è ancora un pò di spazio, Maestro, Ora mi può dire che c'entra Biancaneve con Turing?

Turing fu uno straordinario genio matematico, una figura straordinaria: era omosessuale, cosa che a quell'epoca voleva dire avere grossi problemi e lavorò nell'imminenza della seconda guerra mondiale, tanto che il Department of Communication del Foreign Office richiese il suo auto. Tra l'altro venne inviato in missione segreta negli Stati Uniti dal novembre del '42 al marzo del '43.

Naturalmente il suo lavoro è di natura tuttora segreta. Si sa solo che andò certamente a Princeton, sede allora di ricerche sugli elaboratori elettronici.

Erano già stati realizzati?

No, a quanto si sa erano solo studi teorici, ma successivamente si recò anche a Teddington e poi a Manchester per la messa a punto dei primi grandi (anche fisicamente grandi) calcolatori elettronici inglesi.

E continuò a lavorare lì. Maestro?

No. Nel 1947, mentre sta lavorando al progetto ACE (Automatic Computing Engine), a Teddington, Turing chiede improvvisamente un anno sabbatico, di completa pausa, per potersi dedicare alla ricerca teorica pura.

E il permesso gli viene concesso?

Sì, gli viene subito concesso. Certo è che i motivi della richiesta e della concessione non sono stati mai completamente chiariti. Avranno avuto un certo peso sia il tipo di applicazioni banali e ingegneristiche dell'elaboratore di Teddington, sia l'interesse di Turing per problemi assai più profondi e generali.

E allora, che fa?

Nell'agosto del 1950 si trasferisce a Wilmslow, nel Cheshire, a una ventina di chilometri da Manchester, dove lavora al progetto "Madam" di ricerca sulla intelligenza artificiale. Li può usare qualche volta il computer di Manchester per le sue originalissime ricerche su una teoria matematica delle strutture viventi, che anticipa alcuni risultati della biologia molecolare di oggi. Ma se si sa qualcosa di questi studi si sa pochissimo invece di quelli che avvenivano in una camera della sua stanza, "nightmare room", dove solo lui aveva accesso.

La stanza degli incubi, Maestro? Esattamente. Si sa per certo invece che la mattina dell'8 giugno 1954 Turing viene trovato morto nel suo letto dalla domestica, ucciso da una mela avvelenata. Amava Biancaneve e le fiabe infantili. Non si sa ancora bene se si è ucciso, che è l'ipotesi più probabile, se è morto accidentalmente, come è possibile, oppure se è stato ucciso per ragioni di spionaggio: non si sa, è ancora una questione aperta. L'inchiesta ha accertato solo che si tratta di avvelenamento da cianuro di potassio ed emetterà il seguente

Quanti anni aveva, Maestro? Appena quaranta.

era alterato».

Secondo lei, Maestro, cosa c'è sotto?

verdetto: «Si somministrò il veleno

quando l'equilibrio della sua mente

Posso dire solo che alcune indicazioni che si ricavano dalla sua vita, dalle testimonianze di amici e colleghi, permettono di stabilire che questo padre del computer non fosse affatto soddisfatto del destino e degli usi della sua creatura nel nostro mondo.

Sembra proprio un romanzo, Mae-

È storia della scienza, non fanta-

Perramus di Sasturain & Breccia































































































FINE DELL'EPISODIO

reg Bear, La melodia infinita, Nord, Milano 1990, 388

pp., lire 18.000. Arno Waltiri è un compositore dotato di un prestigioso talento. Un talento che gli consente di creare l'ineguagliabile Concerto Infinito, una melodia assolutamente irresistibile che supera qualunque altra vetta mai raggiunta da un componimento musicale. Qualunque musicista l'ascolti smette irrimediabilmente di comporre letteralmente folgorato dal massimo capolavoro musicale di tutti i tempi, insuperabile e sublime. Ma il Concerto Infinito è anche una chiave magica. Una chiave che spalanca le porte su un mondo originale e meraviglioso, un mondo dove gli uomini pur possedendo l'anima, il tesoro più prezioso, sono una razza inferiore governata dagli immortali Sidhe, esseri che possono morire solo di morte violenta ma per sempre. Il Reame di Sidhe è intriso di magia e inquietudine. La sua atmosfera è elettrica Poiché attende un nuovo e catastrofico evento che metterà l'una di fronte all'altra, definitivamente, la razza umana e quella dei Sidhe. La prima, guidata dalla musica, la seconda dalla potenza delle arti oscure. Ma nessuno può immaginare che l'ago della bilancia di un tale conflitto possa essere un bambino di sedici anni venuto dalla Terra con un'arma prodigiosa: un libro di poesie di Coleridge...

Con La Melodia Infinita Greg Bear "prova" il terreno della fantasy. E con risultati eccellenti. Quarantenne, Bear è conosciuto al pubblico per la sua notevole abilità nel manipolare gli spunti classici della fantascienza traendone sempre romanzi appassionanti ed originali. Ma lo scrittore americano è riuscito a sfruttare al meglio questa sua invidiabile dote anche nel filone fantasy. La Melodia Infinita è un romanzo (prima di due parti) originale, ricco di spunti, scritto con stile e tenuto sempre su ritmi più che apprezzabili.

Bear crea un'atmosfera assolutamente irresistibile e palpabile alla lettura. I suoi personaggi, umani e non, sono davvero suggestivi così come è suggestiva tutta l'ambientazione.

In un mare di prodotti scadenti, come usciti da una catena di montaggio, che invade da qualche tempo il mercato della fantasy, La Melodia Infinita rappresenta davvero un fulmine a ciel sereno. Sicuramente uno dei migliori romanzi fantasy degli Anni Ottanta.

Lois McMaster Bujold, Gravità zero, Nord, Milano 1990, 245 pp., lire

Gravità zero è il romanzo con il quale Lois McMaster Bujold è risultata vincitrice del Premio Nebula e finalista del Premio Hugo per l'annata 1989. Narra la storia della rivolta dei Quad, esseri con due paia di braccia creati per operare a gravità zero

CRISTALLI SOGNANTI

A CURA DI ROBERTO GENOVEȘI

ed esiliati quando il loro utilizzo nell'industria spaziale è divenuto obsoleto. Il tema classico del "mutante perseguitato" viene esposto con una misura stilistica altrettanto classica, che nella presentazione di Piergiorgio Nicolazzini è opportunamente assimilata ai canoni dello juvenile d'autore. Abituati alle tinte forti dei cyberpunk e di tanta letteratura d'anticipazione contemporanea, il romanzo della Bujold potrà apparire irrimediabilmente datato. Personalmente, crediamo che esso possa esser gradito non soltanto dai nostalgici dell'Età dell'Oro, ma da tutti coloro che amano la fantascienza al di là di ogni definizione.



Angela Carter, Le Infernali Macchine del Desiderio, Interno Giallo, 276 pp., lire 22.000.

Libro complesso e piacevolmente disordinato quello di Angela Carter.

Un libro di visioni, sogni, riflessioni ad occhi aperti ma, soprattutto simboli. Un'allegoria a raffica che si insegue ed incede nelle pagine di un romanzo originale e coinvolgente come del resto gran parte della produzione di questa scrittrice del Sussex. Interno Giallo continua la sua marcia ormai trionfale nel fantastico in tutte le sue forme operando scelte difficili, coraggiose di autori e titoli che non possono che far bene al filone. Uno scossone di tematiche e gusti soprattutto per chi è abituato ad addormentarsi ancora (?) all'ombra dei racconti di vecchi marpioni da tempo nel reparto rianimazione delle cliniche dell'immaginario.

Le Infernali Macchine del Desiderio è un libro sicuramente da leggere e meditare. Del resto prima o poi il

salto di qualità bisogna farlo, cari nostri. Insomma è tempo di accendere il fuoco con qualche robot...

Arthur C. Clarke, 2061: Odissea 3. Rizzoli, Milano 1990, 252 pp., lire

È da qualche tempo in tutte le librerie l'ultimo parto di Arthur C. Clarke, 2061: Odissea 3. Come dire: Clarke 3 - La vendetta. I nostri lettori ci perdonino questo facile umorismo, e soprattutto quelli fra loro che continuano tenacemente a venerare il mostro sacro. In realtà, non c'è alternativa davanti al declino d'uno scrittore che anche noi consideravamo fra i dieci migliori autori viventi del genere: ridiamo per non piangere. Così, presi da colpevole pigrizia, lasciamo che sia lo stesso Clarke a spiegare il senso di questa sua recente fatica: «Così come 2010: Odissea 2 non era esattamente il seguito di 2001: Odissea nello spazio, allo stesso modo questo libro non è propriamente il seguito di 2010. Questi tre lavori vanno considerati alla stregua di variazioni sullo stesso tema: essi hanno si molti personaggi e situazioni in comune, ma non è detto che avvengano nello stesso universo».

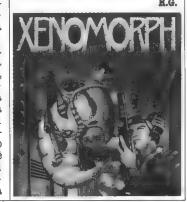
Carlo Pagetti, Cittadini di un assurdo universo, Nord, Milano 1989, 128 pp., lire 12.000.

Non accade di frequente che Cristalli Sognanti si occupi di saggistica, anche per la carenza di iniziative editoriali dirette all'approfondimento critico-bio-bibliografico. Per questo motivo, segnaliamo ben volentieri la raccolta di saggi Cittadini di un assurdo universo, a firma Carlo Pagetti. Chi sono i "cittadini" del titolo? Si chiamano E.A. Poe, M. Twain, A. Bierce, H.P. Lovecraft, K. Burdekin e tutti, a diverso titolo, trovano posto nella storia (e, talvolta, nella leggenda) della letteratura fantastica. Pagetti rinviene nella frattura dell'ordine razionale degli eventi il filo conduttore che lega esperienze letterarie lontane nello spazio e nel tempo. L'esposizione è chiara e comprensibile anche ai non addetti ai lavori, ma lascia irrisolti taluni punti nevralgici della trattazione, giacché l'autore preferisce seguire il filo conduttore di

Special Videogiochi: Xenomorph

A partire da questo numero "Cristalli Sognanti" apre un'icona per i videogiochi di fantascienza, fantasy e horror. Come curatore spero si tratti di una piacevole sorpresa per i lettori de L'Eternauta. Una sorpresa che abbiamo potuto realizzare grazie all'aiuto e alla consulenza della SOFTEL. Si tratta di una delle maggiori case distributrici di videogames per il mercato italiano. E grazie alle sue tempestive indicazioni potremo fornirvi un panorama, speriamo aggiornato e completo, sui migliori prodotti che, soprattutto dagli States, giungono nei centri di vendita del nostro Paese. Nei prossimi numeri vi daremo ulteriori informazioni sulla SOFTEL (Via Antonino Salinas, 51/B è la sede di Roma) e le sue numerose iniziative. Ma ora passiamo ai giochi. E non potevamo iniziare in modo migliore se non proponendovi forse il miglior roleplaying video di SF presente sul mercato. Si tratta di Xenomorph ed è un prodotto della accreditatissima Pandora (Interceptor Group). I colpevoli di questo già gettonatissimo videogioco sono David Neale (ideazione), Terry Greer (grafica), Nick Reeve (effetti speciali). Il risultato è davvero buono. Il giocatore impersona il pilota di un cargo che trasporta periodicamente rifornimenti di ogni tipo ad una stazione mineraria spaziale. Ma questa volta giunto a destinazione si accorge che la sua astronave è in avaria, il computer deve essere riprogrammato e, per qualche

inspiegabile (ma per poco) motivo la stazione mineraria – un labirinto di piani, stanze pressurizzate, condutture – è deserta. Il pilota dovrà trovare tutto il materiale necessario a riparare la nave lottando contro il tempo e una moltitudine di esseri che hanno ormai il controllo della stazione. Giocabilità elevata e molta suspance per un gioco che vi terrà sulla consolle del vostro computer (la prova è stata realizzata su Amiga 500) per parecchie ore. Risposta complessiva: 90%.



e curiosità

Nel cast de **Il mistero dell'aquila nera**, film fantascientifico di prossima uscita per la regia di Gianni Mazzanti, figurano i nomi della presentatrice RAI Maria Giovanna Elmi e del calciatore Antonio Cabrini.

Harlan Ellison, scrittore di fantascienza pluripremiato, sceneggiatore capace di vincere per tre volte il Writer's Guild of America, in gioventù voleva fare... il teppista. È nota, infatti, la sua esperienza di dieci settimane nei ranghi dei Barons, una temibile banda di Brooklyn.

Il termine "fantascienza" ha in esperanto ben tre equivalenti: Anticipoo, Sciencfekcio, Fantascineco.

Pochi personaggi della fantascienza possono vantare la presenza su tre diversi Media come la radio, la letteratura e il fumetto: è il caso di Jet Morgan, creato da C.F.W. Chilton. L'eroe, difensore della Terra contro i marziani, è stato protagonista di serial per la BBC, di una trilogia letteraria e di una "striscia" sull'Express Weekly.

Tempi duri per Borges, quelli della dittatura peronista. Il compianto maestro del fantastico fu destituito dalla carica di Direttore della Biblioteca Nazionale; quando Peron, suo nemico giurato, si vide raffigurato in un racconto nell'atto di far ballare in teatrini di provincia l'allora agonizzante moglie Evita.

Keith Roberts è uno dei rari esempi di artista capace di esprimersi sia come narratore (ricordiamo Pavane e The Chalk Giants) che come illustratore (rammentiamo le copertine espressioniste realizzate per New Worlds, Impulse e Science Fantasy).

La più longeva Fanzine europea (e, forse, del mondo) è la tedesca Munich Round, che ha superato di gran lunga i 150 numeri.



Gli illustratori

Ed Emsch è uno degli illustratori di fantascienza più affermati, se si pensa che ha iscritto il suo nome nell'albo d'oro del Premio Hugo per ben cinque volte nel solo periodo 1953-1964 (tacendo delle ancor più numerose nomination). Ragion per

LO SPECCHIO DI ALICE

A CURA DI ERRICO PASSARO



cui non ci sembra inutile spendere qualche riga sulla sua brillante carriera. Classe 1925, il suo vero nome è Edmund Alexander Emshwiller.

Frequenta la facoltà di Belle Arti all'Università del Michigan, che abbandona presto per dedicarsi anima e corpo alla difficile gavetta delle riviste. A partire dal 1951, delizia con le sue copertine e con le sue illustrazioni in bianco e nero e a colori i lettori dei "pocket" Ace Books e delle riviste Galaxy, Rocket Stories, Venture Science Fiction, Superscience Fiction, The Magazine of Fantasy and Science Fiction, Planet Stories. Il suo nome è accostato a quelli di Frank K. Kreas (per il contemporaneo successo di pubblico e critica), Mel Hunter (per l'abitudine di disegnare tavole che riproducono situazioni diverse da quelle dei testi che dovrebbero illustrare), Edd Cartier (per il tipico sense of humor presente in molte loro realizzazioni). La moglie, Carol, si presta spesso a fargli da modella. Va ancora detto che il multiforme talento di Emsch ha avuto modo di esprimersi anche in altri settori della creatività umana, con pellicole einematografiche quali Dance Chromatic (1959) e Relativity (1966) e molteplici soggetti di fantascienza su videonastro (1964), tutti favorevolmente accolti da una critica solitamente ostile a questo tipo di "divagazioni".

Ritorna Argosy Magazine

Dopo anni e anni di silenzio è tornata a sventolare la bandiera di Argosy una delle più celebri riviste di avventura e fantastico dell'età d'oro dei pulps. A darle nuova linfa è stato un eccentrico libraio di Long Beach, tale Richard Kyle. Il periodico di ampio formato è arrivato ad agosto al suo secondo numero con racconti di Wyle, Kornbluth e materiale grafico di Jack Kirby.

Argosy era nata addirittura nel 1882 come Golden Argosy. La pubblicava la Frank A. Munsey Corp. per la cura di Matthew White Jr. La sua storia, ricca di alterne vicende (fusioni, mutamenti di testata e di curatori) aveva seguito il destino dei pulps fino a smettere di pubblicare fantascienza con il numero del luglio '43. Magari oggi non avrà lo stesso fascino di allora ma fa sempre bene veder resuscitare le gloriose testate che fecero la prima fantascienza.

Argosy è un periodico attualmente a cadenza trimestrale e costa 4 dollari la copia. Può essere richiesto al 242 E. 3rd St, Long Beach CA 90802.



Polonia

Adam Hollanek è il direttore di Fantastyka, la più venduta rivista professionale di fantascienza in Polonia. Membro della World SF (Associazione Internazionale dei professionisti del settore della science fiction e fantasy), ha iniziato a scrivere nel 1958. Vive e lavora a Varsavia.

D. Come spiega l'enorme successo di Fantastyka?

R. Tra i paesi dell'Est la Polonia è quello in cui la fantascienza ottiene il maggior consenso di pubblico. Si vendono più libri di science fiction da noi che non in Unione Sovietica. Non è poi così tanto strano allora che Fantastyka abbia una tiratura di 200.000 copie a numero.

D. La Perestrojka ha influenzato

sotto vari aspetti la produzione fantascientifica sovietica. E quella polacca?

R. Indubbiamente l'apertura politicoculturale di Gorbaciov ha prodotto benefici anche da noi ma non direi che ha cambiato la nostra fantascienza o il nostro modo di scrivere fantascienza. Il discorso è un altro: prima si potevano trattare temi sociali e politici solo attraverso la science fiction, ora è possibile farlo anche con letteratura mainstream.

D. Allora oggi la science fiction non ha più ragione di esistere in Polonia...

R. Al contrario. La fantascienza è rivolta al futuro e grazie all'osservazione del futuro si può studiare e controllare quanto accade nel presente.

D. E vero che i giovani scrittori polacchi di fantascienza odiano Stanislaw Lem? Eppure ha portato il fantastico polacco alla ribalta internazionele

R. I giovani scrittori polacchi non si sentono affatto rappresentati da Lem nel mondo. Non apprezzano quello che scrive perché non rappresenta la fantascienza polacca che è molto legata a radici e tradizioni nazionali. Lem scrive di temi troppo universali.

Premio Nebula '89 assegnato a San Francisco

Alla presenza di 250 invitati sono stati assegnati allo Hyatt Regency Embarcadero di San Francisco in California i prestigiosi ed ambiti Premi Nebula 1989, i riconoscimenti che la critica specializzata americana conferisce ai migliori prodotti per categorie della fantascienza d'Oltreoceano.

Ecco i vincitori: categoria romanzo, The Healer's War di Elizabeth Ann Scarborough; categoria romanzo breve, The Mountains of Mourning di Lois Mc Master Bujold; categoria racconto, At the Rialto di Connie Willis; categoria racconto breve, Ripples in the Dirac Sea di Geoffrey A. Landis.

La cerimonia di premiazione, alla quale hanno assistito quest'anno un numero insolitamente basso di partecipanti, era presieduta da Robert Silverberg del quale è attesissima l'uscita di **Nightfall** (a novembre in Usa per la Doubleday Foundation) scritto a quattro mani niente meno che con Isaac Asimov.



© Stigliani & Mastantuono – distribuzione internazionale Comic Art







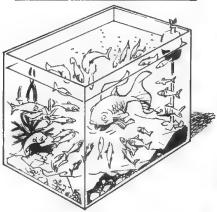








MA IN QUEI GIORNI; PERIODO DI ELEZIONI; ANCHE GLI ESSERI INSI-GNIFICANTI SI DIMOSTRA-VANO UTILI.





S

PER GUI AVVERSARI ERA IL MO-MENTO DI ATTACCARE, DENUN-CIANDO I MANCATT CONTROLLI SUI COLOSSI COME LA MATHEUS INC. DA PARTE DEUA GIUNTA, AL POTE-RE NEUA CITTA'. E PER UN VOTO, SI SA, LE ACCUSE SI SPRECANO.



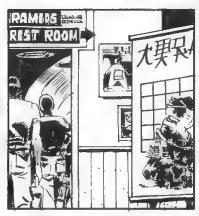
MA SAPPIAMO TUTTI CHE E'SOLO LIN 610CO I IN CUI SI CAMBIANO GLI LIOMINI , MA RIMANGONO I COLOSSI . NULLA DI MEGLIO DI UNA BUONA RISSA PER CONSERVARE LO STATUS GUO SOCIALE .

FAX.





FU UN PERIODO INTENSO PER IL MIO LAVORO. NELLE RIS-SE C'E' CHI ESAGERA E FIOCCANO LE DENUNCE.
MANNA PER UN AVVOCATO.
CINICO? PENSATECI. COSA POTREBBE RISPONDERVI UN OPERAIO SE L'ACCUSASTE DI INQUINARE LAVORANDO IN FABBRICA?











QUANDO HANNO SCOPERTO CHE DESPONTS EIZA MORTO, LA SALA SI E'RIEMPITA DI GENTE. NON POPERE IL DISCHETTO DEL PROGRAMMA SENZA FARMI VEDEZE / POI LA POLIZIA HA MESSO I SIGILLI A TUTTO IL REPARTO...E QUESTA MATTINA CI HANNO RICHIAMATO SOLO PER LICENZIARI. COME





















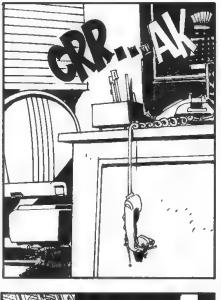


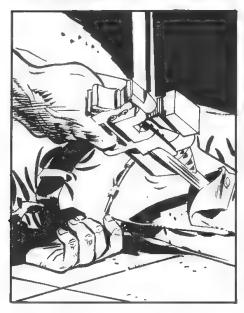
























E NON NEGO CHE SIA FOBIA
LA MIA ZETICENZA A RINCHIUDEZMI INUNA SCATOLA
METALLICA PER ABBANDONAZMI AD UNA SENSAZIONE DI IMMENSO VUOTO;
GALLEGGIANDO IN UN OCEANO IMMAGINAZIO PRIVO
DELLE PILI ELEMENTARI
DIFESE VERSO L'ESTERNO
O IL MIO STESSO SUBCONSCIO.



















































FËDOR, ECCITATO DALLA LOTTA, DIEDE SFOGO AL SUO TALENTO ELETTRICO UCCIDENDO, CON UN COR-TO CIRCUITO CAUSATO DALL'ACQUA, L'IGNARO WINNER. RIPRESASI DOPO LO SHOCK,

ZIPRESASI DOPO LO SHOCK, CAROL SI AFFRETTO' A STACCARE LINO DEI CAVI PENZOLANTI SULLA VASCA E LO IMMESE NEL LI-QUIDO, INCOLPANDO LA FATALITA' DEL CASO PER L'INCIDENTE. ALTRIMENTI FÈDOL AVREBBE RI-SCHIATO D'ESSERE AB-BATTUTO COME UN CANE RABBIOSO. IO STESSO SEPPI LA VERITA' SOLO MOLTO TEMPO DOPO.





ll Dogs Go to Heaven

Sono ormai passati più di dieci anni da quando Don Bluth ha lasciato la Disney Production, dove aveva contribuito a realizzare Alice nel Paese delle Meraviglie e Robin Hood, per intrapreniere una brillante carriera autonoma nel campo dell'animazione cinematografica, in compagnia dei fedeli collaboratori John Pomeroy e Gary

Autore del lodevole Brisby e il Segreto di Wimh, che nell'82 fu purroppo un fallimento economico, Bluch è stato successivamente "ingaggiato" da Steven Spielberg per il quale ha prodotto i più commerciali Fievel charca in America e Alla Ricerca della Valle Incantata, ed ora per la MGM / United Artists ha realizzato il suo quarto lungometraggio intitolato All Dogs Go to Heaven.

Ispirata ad un racconto di Damon Runyonesque, la storia è ambientata nella New Orleans del 1939 ed ha per protagonista una piccola orfanella, Anne-Marie, coinvolta in una serie di rischiose avventure in cui rroverà però il conforto e l'aiuto del buon cane Charlie e degli altri randagi del vicinato.

Costato tredici milioni di dollari, il film, seguendo una classica tradizione dell'animazione americana, si annuncia ampiamente dotato di musiche e canzoni, scritte per l'occasione da Charles Strouse e T.J. Kuenster. Negli Stati Uniti la pellicola è stata distribuita nello scorso periodo natazizio, mentre proprio in questi giorni sta per uscire la nuova "fatica" di Bluth, intitolata Rock-a-Doodle con protagonista un simpatico galletto canterino.

Fra le altre opere d'animazione che presto vedremo in Italia è sicuramente da menzionare The Little Mermaid diretta da John Musker e Ron Clements per la Disney e basata sul personaggio della famosa sirenetta creata da Christian Andersen, mentre è attualmente in lavorazione il seguito di Fievel sharca in America, prodotto da Spielberg senza l'ausilio (ed il consenso) di Don Bluth.

Total Becall

Fantascienza, thriller, azione avventurosa, sono gli ingredienti principali di questo nuovo "kolossal" della Carolco Pictures diretto da Paul Verhoeven (Robocop) ed interpretato da Arnold Schwarzenagger. Il noto attore, che in passato è stato protagonista di Conan e Terminator nonthé di innumerevoli e scontati film pellici e polizieschi, questa volta è thiamato ad impersonare Douglas Quaid, un uomo dall'esistenza apparentemente tranquilla ma tormentata dai sogni di un'altra vita.

Sconfortato e disorientato, Quaid dende di rivolgersi alla Rekall Inc., ma ditta che ha sviluppato un tratamento cerebrale mediante il quale

PRIMAFILM

A CURA DI ROBERTO MILAN



Arnold Schwarzenagger protagonista di Total Recall

può introdurre nella mente del paziente piacevoli ricordi prefabbricati; la procedura psichica risveglia però in Quaid la consapevolezza di una segreta identità sulla quale cercherà di fare luce trasferendosi nella colonia terrestre situata su Marte. Qui, fra inseguimenti e lotte furibonde, troverà il responsabile della sua passata amnesia e anche il tempo per un romantico interludio con Melina (Rachel Ticotin), una ribelle "marziana".

Ispirata al racconto di Philip K. Dick We Can Remember it for you wholesale, la trama della pellicola è stata inizialmente sceneggiata da Ronald Shusett e Dan O'Bannon (Alien) ai quali si sono in seguito aggiunti Steve Pressfield e Gary Goldman, quest'ultimo con il preciso compito di adattare il ruolo de protagonista alle esigenze del "look" di Schwarzenagger. Prerogativa del film dovrebbe essere una notevole spettacolarità visiva, ottenuta grazie ad un budget di 60 milioni di dollari ed agli effetti speciali realizzati dalla Dream Quest Images (la compagnia che ha già lavorato per The Abyss di Cameron) supervisionati dall'esperto Rob Bottin (Robocop 1 e 2).

È curioso notare come il progetto dell'opera risalga ai primi anni Ottanta quando la De Laurentiis Entertainment Group ne aveva affidato la direzione a Richard Rush; da allora i lavori sono stati interrotti e ripresi più volte, nell'85 con David Cronenberg (Inseparabili) alla regia e Richard Dreyfuss (Always) come protagonista, e nell'87 sotto la guida di Bruce Baresford e l'interpreta-

zione di Patrick Swayze.

Poi il fallimento della D.E.G. ha bloccato ogni attività, finché nell'88 i diritti commerciali sono stati acquistati dalla Carolco Pictures (produttrice di Rambo 3) che ha finanziato l'attuale costosa realizzazione.

Ritorno al Futuro III

Dal mondo avveniristico del 2015 al selvaggio west del 1890 continuano le avventure del giovane Marty Mc Fly (Michael J. Fox) e del simpatico inventore Emmet "Doc" Brown (Christopher Lloyd), chiamati ad affrontare le più disparate situazioni in epoche totalmente diverse. Dopo che il secondo episodio della serie, ambientato nel futuro, pur risultando economicamente un successo, ha però incassato soprattutto negli Stati Uniti meno del previsto (circa 25 milioni di dollari), la vicenda si sposta ora nel passato con l'intento di concludere la storia lasciata "abilmente" in sospeso dalla scorsa pellicola e, se possibile, riconquistare parte del pubblico perduto.

La trama, scritta dal co-produttore Bob Gale, riprende nel 1955 quando Marty trova un telegramma scritto nel 1890 da "Doc" Brown. In esso lo stravagante scienziato lo informa di essere bloccato nel passato perché i componenti necessari per riparare la sua macchina del tempo non verranno inventati per almeno altri cinquant'anni; ma allo stesso tempo gli fa sapere che nel selvaggio west ha trovato la felicità, innamorandosi di una giovane signora, dell'ottocentesca Hill Valley, interpretata da

Mary Steenburgen (già protagonista di un altro film sui viaggi nel tempo: Time After Time di Nicholas Meyer). I veri problemi sorgono quando "Doc" viene minacciato di morte da Buford "Black Biff" Tannen (Thomas F. Wilson), uno spregiudicato pistolero antenato del quasi omonimo nemico di Marty incontrato nelle prime due puntate. All'intraprendente Mc Fly non resta che recuperare una copia della macchina del tempo, lasciatagli dal dottor Brown in una miniera abbandonata, e proiettarsi nel 1890 per soccorrere l'amico in pericolo.

La vecchia Hill Valley del selvaggio west è stata ricostruita a Sonora, in California, dove sono stati eretti circa 25 edifici in stile colonico, oltre alla famosa torre dell'orologio (presente sin dal primo episodio) e ad una stazione ferroviaria. Il treno ha infatti un ruolo molto importante nella vicenda, perché sarà grazie ad una vecchia locomotiva a vapore se la macchina del tempo acquisterà una velocità sufficiente per riportare Marty nel 1985 alla fine della pellicola.

Prodotto dalla Amblin Entertainment di Steven Spielberg in collaborazione con la Universal Pictures, il film è stato girato da Robert Zemeckis (Chi ha incastrato Roger Rabbit?) e può vantare gli effetti speciali, per l'occasione abbastanza sporadici, della Industrial Light & Magic di George Lucas.

Bilancio del 1989

Il settimanale americano **Variety** ha reso nota la classifica definitiva degli incassi conseguiti dai film di genere fantastico nella scorsa stagione cinematografica statunitense. I dati rivelano un incremento dei guadagni fatti registrare da tali opere, nonostante una diminuzione del loro numero complessivo. Riportiamo brevemente le prime posizioni della graduatoria.

- 1) **Batman** (56.029.826 \$)
- 2) Indiana Jones e l'ultima crociata (45.637.374 \$)
- 3) Look who's talking (27.849.449 \$)
- 4) Ritorno al Futuro II (24.717.465 \$)
- 6) **Ghostbusters II** (21.050.072 \$)
- 6) Tesoro, mi si sono ristretti... (18.975.263 \$)
- 7) Field of dream (16.439.758 \$)
- 8) I Gemelli (14.397.144 \$)
- 9) Cimitero Vivente (13.021.205 \$)
- 10) The Abyss (12.315.697 \$)

Sopra i dieci milioni di dollari troviamo anche Star Trek 5: The Final Frontier (10.454.343 \$) e il film d'animazione della Disney The Little Mermaid (10.454.343 \$).

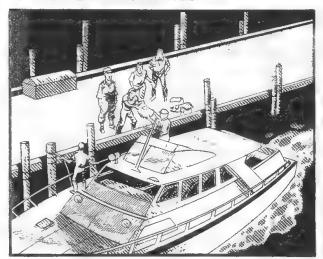
Roberto Milao

Jack Cadillac: Cronache dell'Era Kenozoica di Schultz & Stiles

COME OBNI MATTINA ALLE SETTE PRECISE I LATIMER ROWE GIUNSE AL MOLO COL CONSUETO SACCO; COME OGNI GIORNO I OUATTRO POSTINI ERANO LI PRONTI A RICEVERE LA POSTA IN ARRIVO. ERA **IMPORTANTE** CHE I SUOI GIORNI COMINCIASSERO E FINISSERO SEMPRE AL-LO STESSO MODO, SENZA VARIANTI. SICUREZZA E AFFIDABLITA ERANO LA REGOLA DEL GIOCO CHE QUESTI UOMINI CONDUCEVANO NELLA **CITTA' NEL MARE** , CIOE' IL ...

SERVIZIO-POSTALE 百色百百百 Ē 日日日

BENCHE' ROWE PARTISSE SEMPRE PER TEM-PO, FATTCAVA A FARE IL SUO GIRO COSTIERO, CHE COMPRENDEVA AVAMPOSTI, INSEDIAMENTI, IL GARAGE DI JACK TENREC.





© Mark Schultz - Comic Usa

IL GROSSO EUSTACE PRESE COMPUTO IL RAPPOR -TO: SISTEMANDOLO ACCURATAMENTE NEL SACCO RICOLMO DELLA POSTA DESTINATA AL CONSIGLIO.



GROSSO: LENTO: AFFIDABILE EUSTACE. COSI' ZELANTEMENTE DEDITO AL DOVERE. I SUOI ENOZMI STIVALI MARCIAVANO CON UN RITMO CHE NON SAREBBE VARIATO PEZ TUTTO IL GIORNO.





IN QUEST'ERA SELJAGGIA, UN SISTEMA DI COMU-N'CAZIONE SICURO E'UNA NECESSITA' ASSOLUTA .



SICCHE', VISTO CHE L'UNICO ESI – LE CAVO TELEGRAFICO E' PER LO PILI' INTERROTTO ...



... E CHE L'UNICA COSA SICURA DELLA RADIO E' CHE E' INSICURA ...



., I GOVERNATORI HANNO ISTI-TL/ITO IL SERVIZIO POSTALE / DA CUI DIPENDE LA CITTA'.









CON LA RESISTENZA E LA DETERMINAZIONE DI UN GIGANTE CHE SCORRE LE PIANURE, LUI ARRANCA FACENDO LE SUE CONSEGNE.











UN' AUTENTICA SVENTURA! QUESTO NON DOVE-VA SUCCEDERE! UNA FIBBIA ... DOVEVA ESSERE SALTATA LIVA FIBBIA ... O S'ERA DIMENTICATO DI AGGANCIAZIA?



POI SI ACCORSE CHE ERANO LE LETTERE DI-RETTE AL CONSIGLIO !

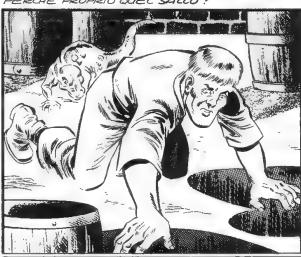
EUSTACE RIPULI'LE BUSTE QUANTO MEGLIO POTE'. SAPEVA CHE L'OLIO GREZZO DI SLITHER, A CONTATTO CON L'ARIA, DIVENTAVA SUBITO APPICCICOSO.



PERCHE' PROPRIO QUEL SACCO ?



PRESO DAL PANICO, EUSTACE PRUBO' OGNI ANBOLO E CREPA ATTORNO AL VISCIDO OLIO ...



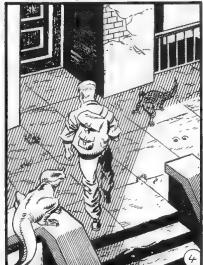
...FINCHE' FU SICURD DI NON AVER LASCIATO NIENTE -



E PPURE QUALCOSA GLI RON-ZAVA ANCORA PER LA MENTE . QUALCOSA NON QUADRAVA .

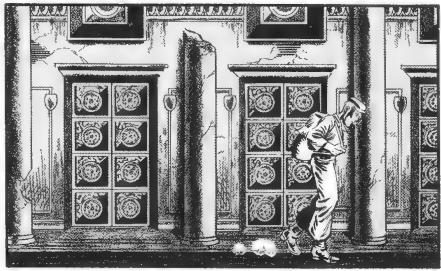


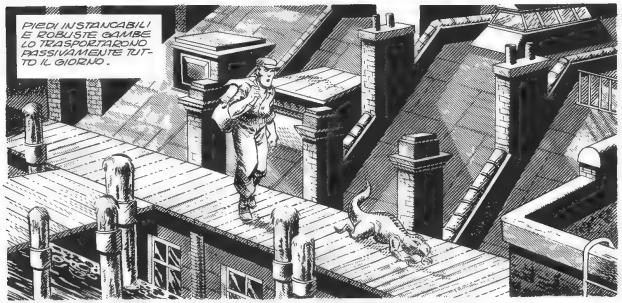
RIPRESE I SUOI GIRI COL CRE-SCENTETIMORE DI AVER MANCATO, QUESTA VOLTA , AL PROPRIO DOVERE ...



I SOLIDI STIVALI SEM-BRAVANO ORA SEGNARE UN RITMO TRISTE! LASCIO' LA POSTA DEL CONSIGLIO FUORI DALLE CAMERE ED EVITO': IMBARAZZATISSIMO : DI ESSERE MESSO IN RELAZIONE ALLE BUSTE SPORCHE :







MA QUALCOSA CONTINUAVA A RODEROLI I RECESSI DEUA MENTE. DECISE CHE ERA MEGLIO RIFERIRE L'ACCADUTO AL CAPUF-FICIO ROWE.



TROVO' ROWE OCCUPATO IN ALTRE COSE.









DRA EUSTACE RICORDAVA! DOPO L'INCIDEN-TE; NON AVEVA PIU' VISTO IL PLICO URGENTE DELLE FATTORIE!



EUSTACE RACLONTO'A ROWE LA STORIA MEGLIO CHE POTE'... IL CAPITOMBOLO ...



...LE LETTERE SPARPAGLIA-TE, IL LORO RECLIPERO ...



".. E LA SCOPERTA CHE LA RICHIESTA D'INTERVENTO NON C'ERA .





CERCARONO PER TUTTA LA NOTTE LA LETTERA PERDUTA , PRIMA SUL LUOGO DELL'INCIDENTE OCCORSO A EUSTACE...



..., POI CONTROLLANDO OGNI CENTIMETRO OLIADRATO DI STRADA .



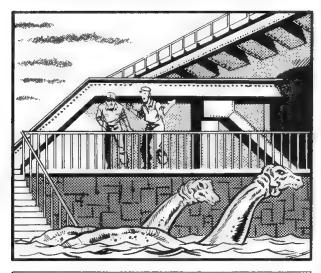
ROWE CERCO' METODICAMENTE ...





ROWE CON CRE-SCENTE FATICA... EUSTACE INSTAN-CABILMENTE ...

AUL'ALBA, ROWE LO RICHIAMO: SAPEVA CHE NON C'ERA PIU'SPERANZA ... NON ERA POSSI – BILE CONTROULARE TUTTE LE POSSIBILITA'. EUSTACE AVREBBE VOLUTO CONTINUARE, AVEVA PIEDI E GAMBE D'ACCIAIO. MA ROWE GLI ORDINO, DI ANDARE A CASA E RIPOSARSI PRIMA DI RICOMINCIARE I SUOI GIRI QUOTIDIANI.





PER EUSTACE FLI UN'AUTENTICA TRACEDIA. ERA VENUTO MENO AL PROPRIO DOVERE!

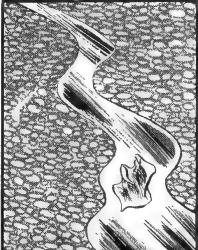
SI TRASCINAVA VERSO CASA, IL CUORE INFRAN TO, SENZA FAR CASO DOVE ANDASSE, NON PIU' AFFIDABILE ...



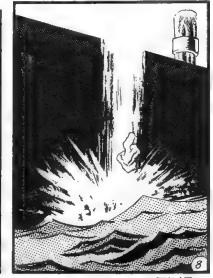


ATTRAVERSO UNO SCOLO; UNO SPORCO RETTANBOLO SOT-TILE SI STACCO DAL LIEVE STRATO D'OLIO CHE GLI IM-BDATTAVA LA SUOLA DEULO STIVALE.

NON VISTO, IMBOCCO' LA CORRENTE DIRETTA AL MOLO ...



... PEZ SCIVOLARE POI OLTRE IL CIGLIO, E FINIRE IN MAZE.



FINE



53

Ozono di Segura & Ortiz

















DECISI DI USCIRE DALLA SALA E FUMARMI LINA SIGARETTA . LA SAPEVO A MEMORIA . QUELLA CONFERENZA ...



E INOLTRE VOLEVO DIMENTICARE QUANTO ERA **SENSUALE** MARIA ... ERA PER LA SUA ECCESSIVA SEN-SUALITA' CHE AVEAMO DIVORZIATO TRE ANNI PRIMA.

















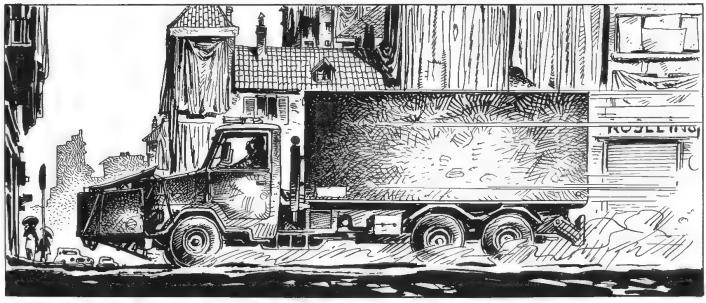


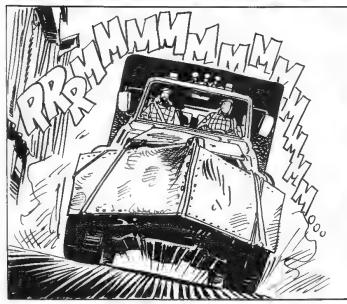












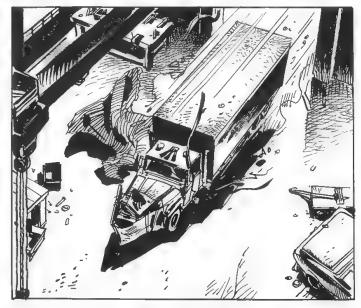










































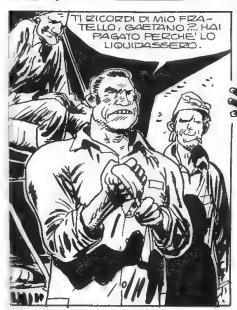






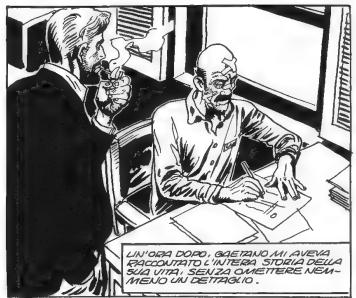




























COMINCIAI A SOSPETTADE CHEGAETANO MI AVESSE PRESO IN GIRO. ERA IMPOSSIBILE CHE CHICO POTESSE FAR PASSARE DEI MOTORI PER GALLERIE COSI'STRETTE IN LUI CI SI SCORTICAVA LA PELLE SULLE PARETI.



FINCHE' GIUNGEMMO AUA POR-TÀ DI FERIZO CHE GAETANO AVEVA DISEGNATO SUUA PIAN-TÀ...NESSUNO DI NOI SAPEVA COSA CI FOSSE DIETRO.

































ANTEFATTO

A CURA DI L. GORI

econda puntata de Il Raid Infernale, ultima storia in ordine di tempo di Blueberry, nell'incarnazione proposta dal duo Charlier-Wilson. Il tema è ancora quello degli anni della turbolenta giovinezza dell'ormai mitico tenente. Colin Wilson, impegnato ad immedesimarsi nelle raffinate atmosfere di Gir, dal canto suo non delude. Ma il ritorno del Grande Maestro è alle porte, con il prossimo episodio.

Alberto Breccia è un altro dei padri fondatori del fumetto contemporaneo. È stato uno dei primissimi autori a superare i limiti di impostazione dei comics classici, ignorando quelle convenzioni formali che sembravano ormai consolidate e anzi entrate a far parte dell'essenza stessa del linguaggio fumettistico. Con la saga di Mort Cinder, e poi con cicli narrativi come quello dei Miti di Chtulu - forse la miglior rivisitazione di Lovecraft mai tentata nel campo della narrativa disegnata - Breccia aveva posto le basi di un linguaggio nuovo, largamente sperimentale ma senza quelle involuzioni iper-concettuali riscontrabili in certe ex-avanguardie degli ultimi decenni. Perramus, creato in collaborazione con Juan Sasturain, soggettista ma anche critico di fumetti (è direttore responsabile di 'Fierro', prestigiosa testata argentina) vede il linguaggio di Breccia farsi ancora più avanzato. Ma dalla prima parte del ciclo, pubblicata diversi anni fa su "Orient Express", a queste ultime tavole che ospitiamo su "L'Eternauta", ci sembra che i livelli di lettura si siano moltiplicati e fattisi in parte più accessibili. I casi sono due: o Breccia ha "temperato" il suo stile, oppure siamo maturati noi nel frattempo. pag. 23

Corrado Mastantuono è un astro nascente del fumetto italiano: nel campo del fumetto "realistico" ha uno stile di taglio sudamericano, con notevoli influenze statunitensi. Un pò alla Schultz, per intenderci. Ma più di un lettore sarà stupito nell'apprendere che Mastantuono è una specie di dottor Jeckill: metà del suo impegno lo dedica infatti alla cosiddetta "Università Disney", diretta da Giovan Battista Carpi e considerata la fucina dei nuovissimi autori di "Topolino". Mastantuono non ha ancora prodotto storie per il settimanale di Via Dante, ma alcuni suoi disegni di stile - ovviamente - umoristico sono stati già utilizzati nelle rubriche della testata. In Cargo Team Mastantuono collabora con A. Stigliani. pag. 35

Servizio Postale è il titolo del nuovo e-

pisodio della serie **Jack Cadillac** di M. Schultz & S. Stiles, ormai un classico per i lettori de "L'Eternauta". **pag. 46**

La sensuale Maria è il quarto e ultimo episodio della prima parte della serie Ozono di Segura & Ortiz. pag. 54

Livio Oliviero, nuovo autore napoletano, di cui alcune tavole sono già apparse su "Comic Art", è qualcosa di più di una promessa per il fumetto nazionale. Attualmente pare sia impegnato in un ambizioso progetto con Torti. Saltimbanchi. pag. 67

Den, come ci aspettavamo, sta per recuperare la sua forza e la sua splendida forma, per liberare Kath. Di conseguenza, anche la mortificante (per lui) occupazione di giocoliere è terminata. E Richard Corben ci proporrà di nuovo scene di violenza fra le più belle di tutti i comics americani. Den, come dicevamo la volta scorsa, vive una nudità eroica, che ha qualcosa di classico, nel senso letterario del termine. Ma rispetto alle vecchie storie, circolanti in un mercato più ristretto, alcuni particolari anatomici troppo in evidenza sono stati evitati. Il grande mercato, almeno negli Stati Uniti, ha ancora i suoi tabù: ma l'arte di Corben, almeno in questo caso, non sembra davvero soffrirne. pag. 83

José Luis Garcia-Lopez è nato nel 1948 in Spagna, ma ha vissuto in Argentina fin dall'età di 4 anni. Intervistato in proposito, per gli autori che lo hanno più influenzato ha fatto i nomi nientemeno che di Roy Crane e Alex Raymond, due "super-classici" degli anni Venti e Trenta. In effetti il suo stile può considerarsi abbastanza tradizionale. I suoi veri maestri sono stati però Breccia e Pratt, con i quali ha realmente studiato in Sudamerica. Ha iniziato a produrre per il mercato statunitense nel 1968, collaborando soprattutto con le case editrici Charlton - fumetti dell'orrore e serie "rosa" - e DC, per la quale lavora fin dal 1971. Oltre a numerose copertine, ha realizzato storie per "The Joker", "Superman & Batman", "Teen Titans", "Deadman" e altre testate. Ha collaborato anche con la First Comics e con "Heavy Metal", oltre che con la War-ren ("Creepy", "Berie", "Vampirella") fra il '72 e l'82. A contatto con gli autori americani, il suo stile è partito da un'evidente imitazione di quello di Neal Adams per evolversi in seguito. pag. 103 Star Raiders.

Un nuovo breve episodio di Marco Patrito, **Incontri.** pag. 136





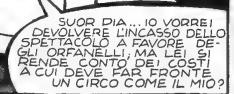




LO ZINGARO

DI LIVIO OLIVIERO









© Oliviero - Distribuzione Internazionale Comic Art

























HONG

l sangue non finiva più di schizzare. Sembrava inesauribile.

Un urlo isterico salì alle labbra di Paolo Plachesi. Basta! Basta!», gridò, coprendosi gli occhi. E poi ancora, con la voce che giungeva ovattata attraverso le dita tremanti:

Bastal Bastal Bastal».

L'invocazione parve sortire effetto: il fluido di Luca Aldini smise di fiottare.

Plachesi ingoiò un singhiozzo.

Calmati, si disse. Calmati, Paolo, su calmati... la voce interiore continuò per un po', suadente, finchè sembrò ottenere una parvenza di controllo.

Le mani e le ginocchia di Plachesi non tremavano più; nemmeno la mandibola sobbalzava ancora, folle. Plachesi sedette lentamente sul divano.

A poca distanza dai suoi piedi s'allargava una pozza insanguinata, su cui giaceva scompostamente Aldini. Occhi aperti, cranio spappolato, viso e collo martoriati, mani graffiate nell'inutile tentativo di ripararsi dalla gragnuola di colpi.

L'arma del delitto, una statuetta maya alta trenta centimetri, lo occhieggiava immota, accanto al corpo. Plachesi tirò un sospiro.

L'avevano comprata a Quintana Roo, quand'ancora stavano insieme.

La guida aveva spiegato che era un idolo, Quechuah, un totem propiziatorio dei riti guerreschi, una divinità fra le più crudeli del pantheon maya.

Emanava davvero un'aura malefica, ma Luca, sempre così razionale, aveva riso di lui, ribattezzando

"amichevolmente" la statuetta Quech.

Ed era stato brandendo Quech che lui l'aveva minacciato, dicendo che avrebbe rivelato tutto a quella sgualdrina, che il matrimonio sarebbe saltato, che lui sarebbe stato solo suo o di nessun altro.

«Sei solo uno schifoso bisessuale mantenuto,» gli aveva urlato Luca in faccia; «hai giocato con me finchè non hai trovato una marchetta più conveniente!».

L'aveva colpito un paio di volte prima che lui riuscisse a strappargli Quech ed a rendergli la pariglia.

Plachesi riflettè furiosamente.

Se anche avesse sostenuto la tesi della legittima difesa - sentiva sanguinare dietro l'orecchio sinistro - la giuria avrebbe ugualmente rilevato la sproporzione della reazione, emettendo un verdetto di omicidio colposo... certo, con gli appelli... Ma Moira? Lo scandalo? Sta' calmo, calmo.

Nessuno sapeva di loro due, erano sempre stati molto attenti, quindi non ci sarebbe stato alcuno scandalo, poichè non sarebbero mai potuti risalire a lui; e Moira avrebbe avuto il suo giovane, focoso maritino.

Non sarebbe stato fine, decise Plachesi, angustiare

una signora di quell'età...

Sghignazzò bieco, calcando sulle emissioni sonore

per scacciare il gelo della paura.

«Sapete cosa ci vuole?», disse baldanzoso, rivolto a Quech ed a Luca. «Una bella doccia per mondarmi della vostra sozzeria!».

Rise di nuovo.

Agli abiti macchiati non poteva far nulla, ma la villa del vecchio sorgeva in una via isolata di Forlì, ed a quell'ora di notte non c'era nessuno in strada.

Mentre l'acqua calda e fumante gli scorreva sulla pelle, Plachesi pensò alle impronte digitali: decise di non perdere tempo, tanto non sarebbero mai risaliti a lui.

Prese a fischiettare, ringalluzzito. «Non mi prenderanno mail», biascicò tra una stonatura e l'altra.

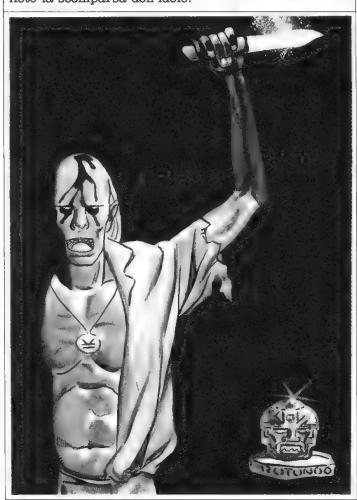
Ritornò in salotto, i fianchi atletici avvolti da un asciugamano.

Ravviandosi i lucidi capelli neri, sostò accanto al cadavere, già livido.

«Sai, Paolo, Mendoza afferma che questi glifi sul piedistallo vogliono dire: "Appena evocato, io sarò." Il mio piccolo Quech!».

Mentre lo bersagliava, a Plachesi era sembrato di udire «Quech» mischiato alle implorazioni sempre più fievoli.

Î ricordi sgorgarono brucianti non appena Plachesi notò la scomparsa dell'idolo.



Fu come una mazzata.

Quech sparito!

Si rivestì in fretta e furia, calciando via l'asciugamano fradicio che finì sopra i piedi di Aldini.

«Vecchio schifoso!» sibilò Plachesi, facendosi avanti stringendo i pugni.

Quasi s'aspettava che Aldini s'alzasse, per propinargli un'altra battuta, ma il pensiero lo riportò inesorabile su Quech.

Lui era certo di non averlo toccato.

Esitando, quasi vergognoso, guardò sotto il divano. Il lampadario gettava strane ombre distorte sotto l'intelaiatura, chissà cosa poteva albergare in mezzo a quelle paludi tenebrose...

Plachesi si umettò nervosamente le labbra.

Continuando a far guizzare la lingua su e giù, si chinò lentamente e azzardò un'occhiata.

Niente.

Sudando, maledicendosi per un terrore che non doveva provare, allungò una mano: certamente Quech doveva esser scivolato in quella direzione, facilitato dalla lubrificazione sanguigna...

Il pensiero del sangue lo fece star male.

Continuò a sondare il pavimento con la mano. Alla fine la ritirò sporca di polvere, e nulla più. La ripulì sull'asciugamano, gettando occhiatacce tor-

ve sul morto.

«Dov'è Quech, dov'è?!». Un rumore lo fece girare di soprassalto.

Proveniva dalla cucina.

La porta – fino a quel momento chiusa – cigolò nell'aprirsi

Plachesi percepì distintamente i suoi capelli rizzarsi sulla nuca.

Il cuore prese a battergli forte.

La sua capacità di ragionamento cominciò a scemare. Gli echeggiavano le parole di Aldini che sfottevano le sue paure.

Da qualche parte del suo cervello, un residuo ancestrale suggerì che Quech fosse stato "chiamato" dal sacrificio sanguinoso di Aldini.

«Appena evocato, io sarò!».

«Quech... Quech... ».

I crudeli dèi maya, nutriti dal sangue umano... Plachesi barcollò come un automa verso la cucina.

La porta a vetri era un rettangolo buio; l'ingresso ad una dimensione sconosciuta.

Il cigolio continuava, subliminale, irritante.

Plachesi spalancò la porta con un calcio.

Ristette sulla soglia, ansimante.

Nessuna cosa guizzò dal buio per afferrarlo.

Continuò a fronteggiare l'oscurità, aguzzando gli occhi e le orecchie.

Riusciva a malapena a scorgere le linee dei mobili. Gli parve che la tenebra fosse più profonda del consentito, che qua e là allignasse qualcosa di blasfemo...

E gli scricchiolii, erano quelli soliti della villa, oppure un'entità stava strisciando e scrutando in attesa? Plachesi ricominciò a tremare, incapace di dominarsi. Volle allungare una mano per premere l'interruttore, ma la luce cosa gli avrebbe mostrato? Una normale cucina?

Oppure l'antro di un'orco sghignazzante?

La mano di Plachesi sfrecciò incontro all'interruttore. La luce quasi gli ferì le pupille.

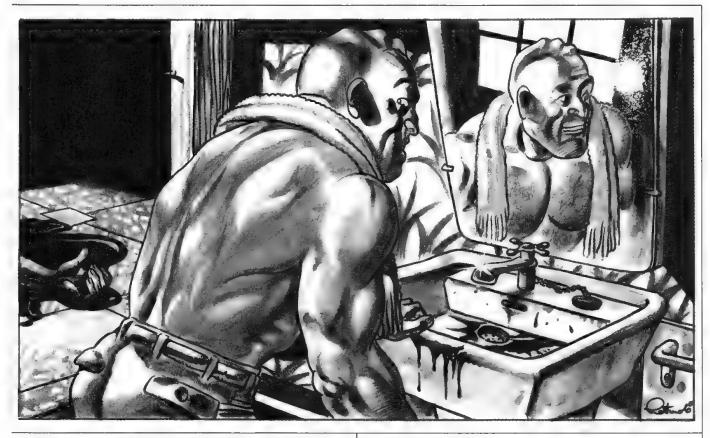
Strinse gli occhi.

La cucina era vuota, niente statuette.

Aveva la gola arida.

Entrò nella stanza, con ancora un residuo di circospezione.

Dal lavandino prese un bicchiere, lo riempì d'acqua e bevve d'un fiato.



L'alcool no, s'era detto, gli avrebbe annebbiato i sensi già traballanti.

Poggiò il bicchiere vuoto con più forza del necessario. «Bastal», disse forte.

La voce gli parve un pò gracchiante, ma sufficientemente decisa.

Non era più disposto a farsi dominare da assurde circostanze.

Ora sarebbe uscito come se niente fosse per saltare sul letto della sua adorata Moira.

Le avrebbe regalato una notte formidabile...

Il ghigno gli morì sulle labbra. Era proprio un rumore di passi. Si volse.

La porta a vetri gli era proprio di faccia.

Scorgeva dal vetro opaco un'ombra tremolante in lento avvicinamento.

Ecco dov'era andato Quech, s'era trasferito dentro Luca e gli aveva ridato la vita!

Vendetta maya. Vendetta... maya...

Plachesi trattenne il respiro, stringendo convulsamente il bordo dell'acquaio.

L'orecchio offeso tornò a sanguinargli.

L'ombra non c'era più.

Arrischiò un'occhiata, spostandosi di lato.

Piccoli esitanti passettini.

Nessuna mano artigliata piombò dal nulla.

Plachesi era un fascio di nervi. Aveva un solo pensiero: scappare.

Fuggi. Abbrancò la maniglia del portone d'ingresso.

Dietro di lui la porta della cucina si chiuse fragorosamente.

L'onda d'urto si ripercosse come una pistolettata. Ruscellando di sudore, Plachesi abbassò la maniglia. I passi ripresero il lento avvicinamento.

Ormai comandato dal solo istinto, Plachesi spalancò

ruggendo il portone.

Sulla pedanina s'ammucchiava l'asciugamano, bagnato e insanguinato.

Plachesi spiccò un balzo per rifugiarsi dentro la notte. Non fece in tempo.

Bruno Garavini

Nota dell'autore: A Quintana Roo sorse effettivamente una civiltà maya. Il dio della guerra maya si chiamava Ek Chuan.

Illustrazioni di Massimo Rotundo © dell' Autore

Bruno Garavini è nato a Forlì nel 1960. Diplomato in elettrotecnica, lavora come operaio specializzato nel locale inceneritore urbano. È forse questo tipo d'impiego tanto particolare a contatto con un ambiente tanto particolare e in orari tanto particolari che ha potenziato in Garavini una visione estremamente degradata e violenta della realtà, presente e futura, portandolo a scrivere storie - in cui si mescolano in parti uguali fantascienza, orrore e poliziesco - che costituiscono un risultato molto personale nell'ambito della narrativa specializzata italiana. Una sua serie di racconti ambientati in una società futura dominata da una specie di mafia cosmica e dai singolari risvolti linguistici, a metà strada fra Blade Runner ed i gialli alla Spillane, meriterebbe una riproposta adeguata dopo essere stata rivista e coordinata. Garavini ha esordito nel fandom nel 1981, pubblicando per dieci anni quasi esclusivamente su riviste amatoriali: in pratica tutta la sua produzione è ospitata dai fascicoli speciali della fanzine romana Super Nybra, ora Perle Nere, quattordici numeri in totale. Quando però Garavini ha tentato di uscire dall'ambiente dilettantistico i risultati sono stati egualmente positivi: il suo Presenze che riesce a fondere cose tanto diverse come terrorismo, quotidianità e occulto, è giunto in finale al Premio Tolkien 1987. Dentro la notte che presentiamo su L'Eternauta s'inserisce in questa vena: un rapporto ambiguo, un delitto, un dio maya, un terrore senza nome... Una realtà sordida e degenerescente che si cela dietro la facciata "normale" di una comune cittadina italiana...

GAT.

INDICE DI GRADIMENTO

L'ETERNAUTA N. 90 - OTTOBRE 1990

Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio del pubblico				Caratteristiche,	Giudizio del pubblico				
	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo	storie e rubriche	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo	
Il numero 90 nel suo complesso					Saltimbanchi di Oliviero					
La copertina di Marcelo Perez					Den di Revelstroke & Corben					
La grafica generale					Star Raiders di Pozner, Maggin & García-Lopez					
La pubblicità					Incontri di Patrito					
La qualità della stampa in b/n					Carissimi Eternauti di Raffaelli					
La qualità della stampa a colori					Posteterna					
La qualità della carta					La Scienza Fantastica a cura di Raffaelli					
La qualità della rilegatura					Cristalli Sognanti a cura di Genovesi					
Blueberry di Charlier & Wilson					Lo Specchio di Alice a cura di Passaro					
Perramus di Breccia & Sasturain					Primafilm a cura di Milan					
Cargo Team di Stigliani & Mastantuono					Antefatto a cura di Gori					
Jack Cadillac di Schultz & Stiles					Dentro la notte di Garavini					
Ozono di Segura & Ortiz					Indice di gradimento a cura dei lettori					

Potrete staccare questa pagina oppure farne una fotocopia



RISULTATI

Indice di gradimento L'Eternauta n. 86 - Giugno 1990



	Dati in percentuale					Dati in percentu			male
	Scarso	Discr.	Buono	Ottimo		Scarso	Discr.	Buono	Ottimo
Il numero 86 nel suo complesso	80	0	50	0	Carissimi Eternauti di Raffaelli	50	15	35	0
la copertina di Marcelo Perez	40	10	25	25	Posteterna	0	25	45	30
La grafica generale	10	40	45	8	La Scienza Fantastica				
La pubblicità	0	25	40	38	a cura di Raffaelli	25	70	8	0
La qualità della stampa in b/n	0	50	35	15	Cristalli Sognanti	0.5	40	10	25
La qualità della stampa a colori	25	15	60	0	a cura di Genovesi	25	40	10	20
La qualità della carta	0	25	66	10	Lo Specchio di Alice a cura di Passaro	25	25	50	0
La qualità della rilegatura	25	0	76	0	Primafilm a cura di Milan	50	25	0	25
Sesto Girone di Diso	40	30	10	20	Antefatto a cura di Gori	25	20	30	25
L'altra logica di Patrito	0	70	25	5	L'alchimia dell'immaginazione			40	
Johnson di De Angelis & Torti	25	50	18	10	di de Turris	50	0	40	10
Jack Cadillac di Schultz	60	25	11	14	Il hupo grigio di George McDonald	25	60	16	0
D.N.A. di Oscaraibar & De Felipe	60	26	15	0	Indice di gradimento		00		•
Manoscritti della peste nera					a cura dei lettori	0	10	40	50
di Cunningham & Corben	25	40	10	25		ц			
Un luogo nella mente di Bea	70	5	5	20	The state of the s	Thous	1		1/1
Sull'isola dell'Unicorno di Giraud & Bati	25	10	40	25	2	2	(/		
Lucky Starr di Fernandez	50	25	20	В		13 is			I1
La cittadella cieca di Moebius	25	0	26	50	The Att The Court of the Interior	ZALILIA -	4 .		
Le apparenze ingannano di Barreiro & Perez	45	В	40	10		B	17	<i>r</i> .	
Le torri di Bois-Maury di Hermann	0	60	16	25			11	101	

I FILMETT PHI BELLI DEL MONDO!

Periodico mensile - Anno IX -Settembre 1990 - Lire 6.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n.49 del 20/1/1988 - Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70% - Direttore: Oreste Del Buono; Condirettore responsabile: Luca Raffaelli; Direttore Editoriale: Rinaldo Traini; Grafica: Francesco; Collaborazione Redazionale: Stefania Baldelli, Ottavio De Angelis, Stefano Dodet, Sandra Esposito, Marco Guidi, Tito Intoppa, Mario Moccia, David Rauso, Rodolfo Torti, Ugo Traini; Traduzioni: Ugo Traini, Gianni Brunoro; Editore: Comic Art s.r.l.; Redaxione e Amministrazione: Via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma; Tel. 06/54.04.813-54.22.664; Telex 616272 COART I (linee sempre inserite): Distribusione: Parrini & C. -Piazza Colonna 361 - Roma; Fotocomposizione e Fotolito: Comic Art - Penta Litho - Roma; Stampa: A.G.T. - Castel di Guido (Roma); Copertina: Marcelo Perez

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti so-no protetti da «copyright» e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione. Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Servizio Arretrati: Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un di-ritto fisso di Lire 2.800 per ciascuna

spedizione. Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons -Via Catalani, 31 - 00199 Roma

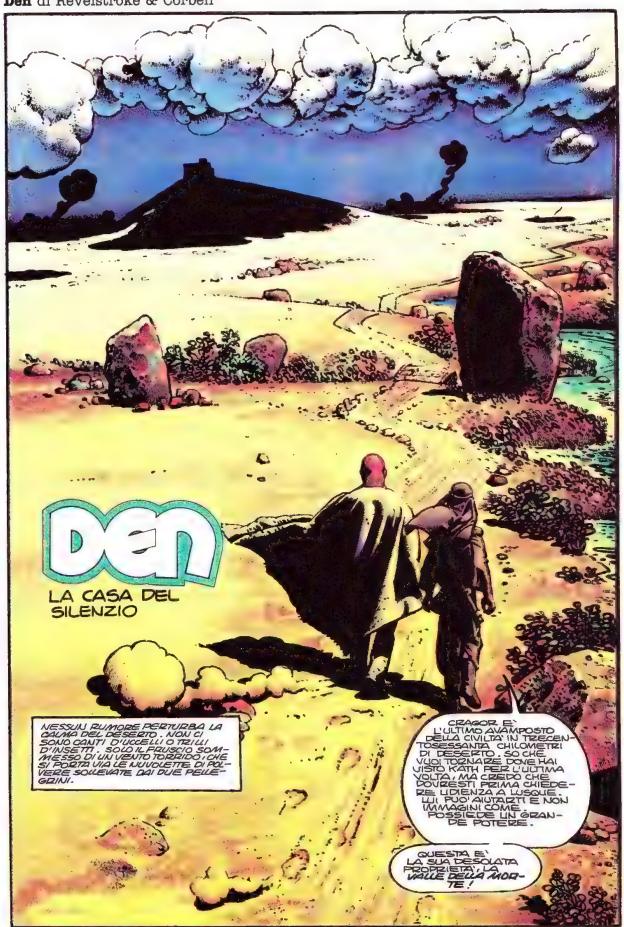
L'abbonamento di Lire 72.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scel-te dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione.

Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telex inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente H. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'u-scita prevista.



Associato all'USPI Unione Stampa Periodica Italiana

































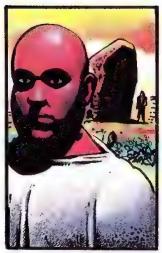














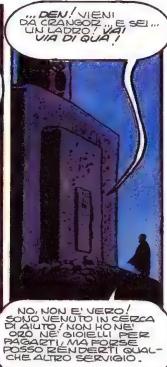








SONO DENIE















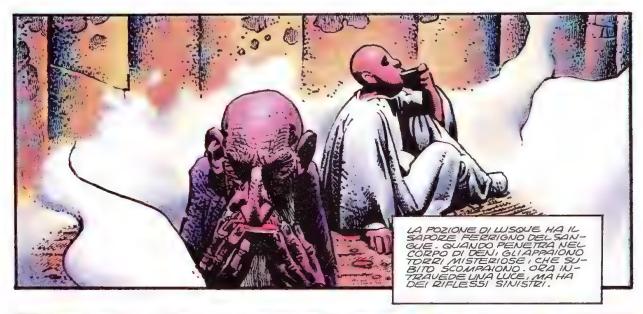


DEN VIENE CONDOTTO IN UNA STANZA INCREDIBILMENTE AMPIA PER APPARTENERE A LISQUE STACCA UN PEZZO DI STOFFA E LO METTE IN UNA PO-ZIONE RICCA DI POTERI MAGICI CON ALTRI STRANI INGREDIENTI.

OMBRE, CHE NON SONO N**ORMAL**I OMBRE, DANZANO SULLE PARETI.





































































DEN, GIORNO E NOTTE IRRO-BUSTISCE I LEGAMENTI DEL SUO CORPO. RIPENSA GIORNO E NOTTE CONTINUA-MENTE A QUELLA SUA VITA CO-MODA CHE SEMBRA ORA COSI' LONTANA.





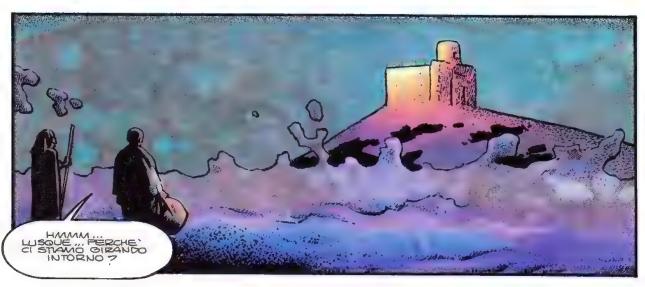
LA TERZA NOTTE SENTE CHE IL SUO COMPITO E' PIU' FACILE. DEVE PORTARE MENO PROVI-STE I E MENO GRASSO SUL SUO CORPO - **STE CAMBIANDO!**





ORA DEN CAMMINA PIU'SPEDITO, MENTRE LUSQUE CONTINUA A CHIACCHIERARE DEU'INCANTE-SIMO, DEL DEMONE, E DEUA VANITA' DI QUEUO SCIOCCO.

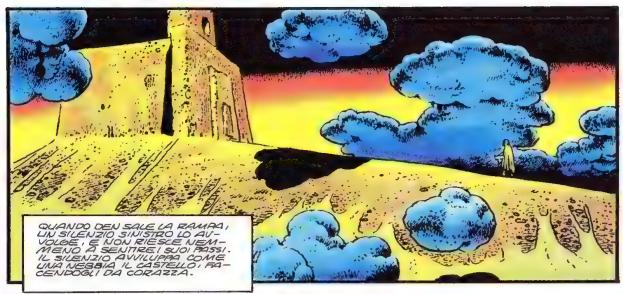






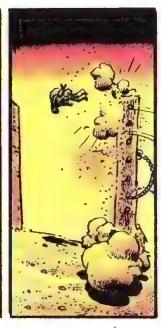




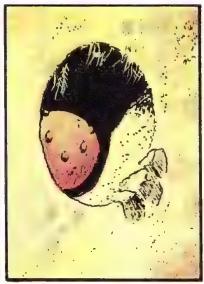






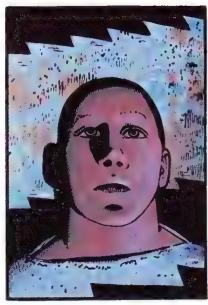














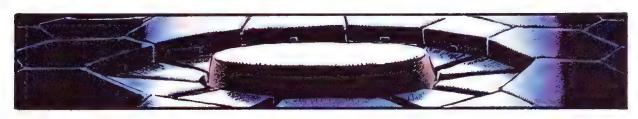


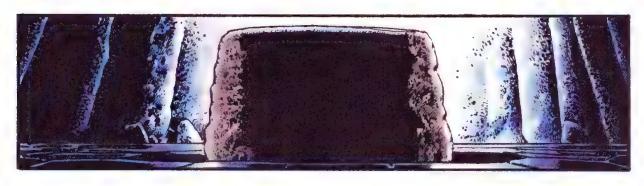


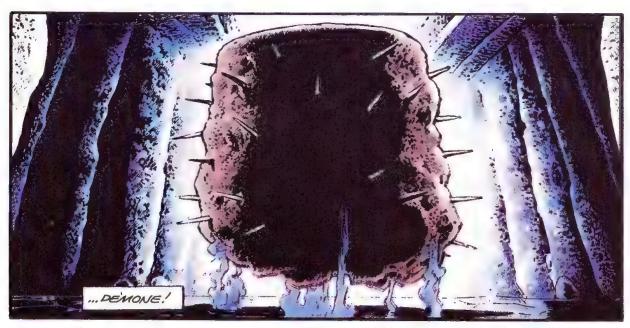












LE SUE DITA SCIVOLANO RAPIDAMENTE SUL-L'IMPUGNATURA DEL MITRA!





IL DÉMONE SI MUOVE PESANTEMENTE VER-SO DI LUI.





VEDE L'ESPLOSIONE DEI PROIETTLI DEL MI-TRA , SENTE IL SUO RINCULO E TUTTO AV-VIENE IN SILENZIO , NEL SILENZIO AVVOLŒNTE .







PROVA A INGAGOIARE LINA BATTAGUA GRI-DANDO, MA LA VOCE GUI SI GELA NEULA GO-LA.





SI RITRAE IMBARAZZA-TO COME SE COMBAT-TESSE CONTRO ILVENTO.





E LA COSA SEGUE OGNI SUA MOSSA ...















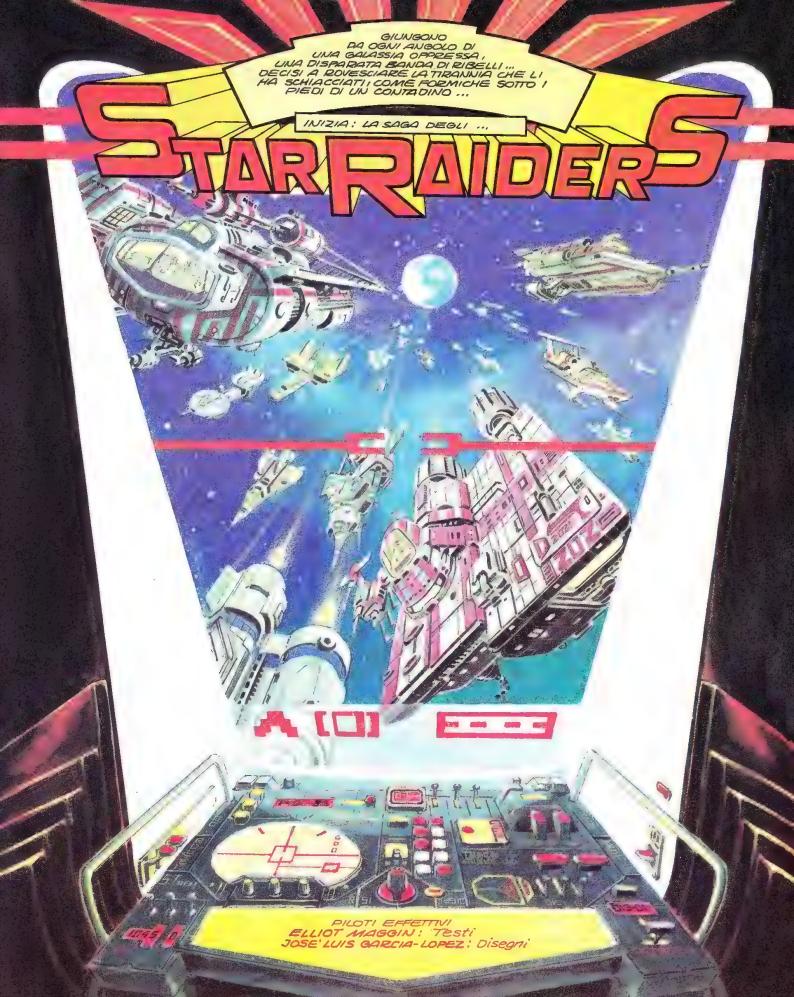






















BENE BENE SONO PEO PRIO ZYLON QUELLI COINVOLTI NELLA BAT-TAGLIA ...

STI ALTRI DEVONO ESSERE CIO CHE CHIAMI ATARI FORCE





BENE, PICCOLO, A
QUANTO PARE, ORA CHE
IL VENTO 5I E' CALMATO,
ABBAMO UN PO'01
"PULIZIA" DA FAIZE IN
SUPERFICIE,





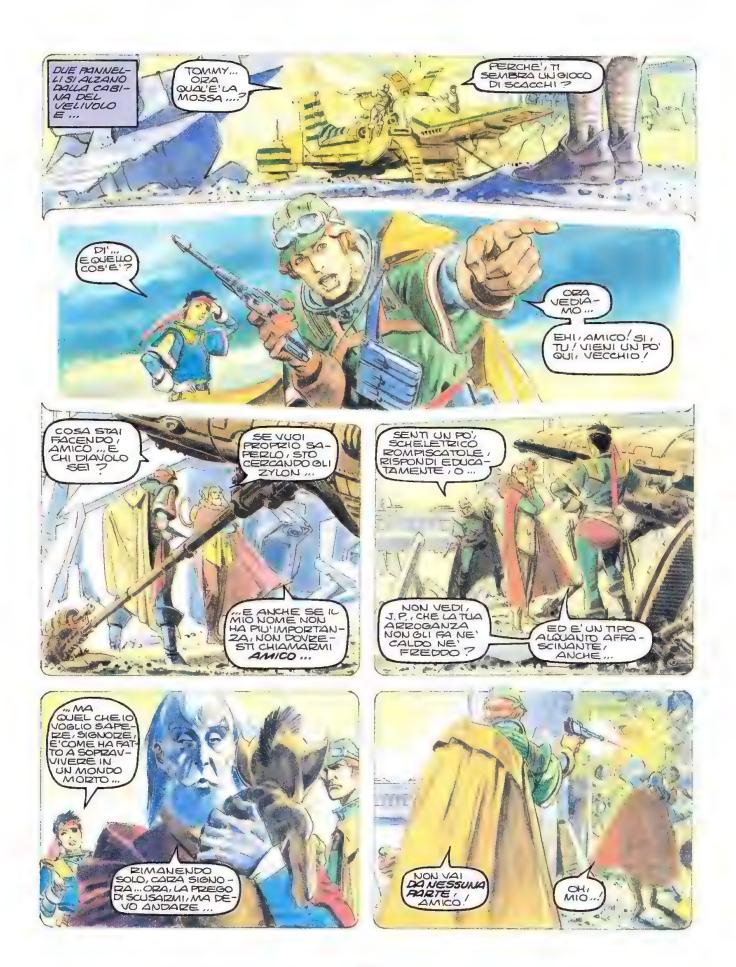


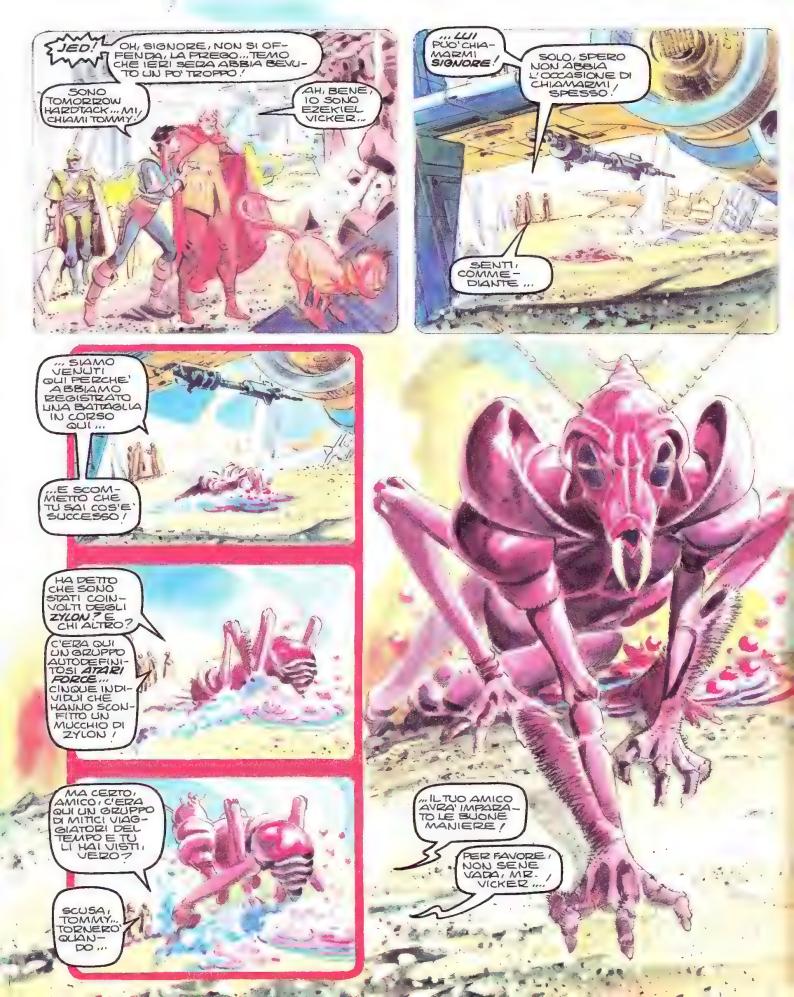
COSI'IL PICCOLO HUKKA
OLI SI AGGRAPPA STRET
TO, MENTRE L'ULTIMO
SUPERSTITE DI QUESTO
MONDO SALE ALLA
SUPERFICIE ...



L'ANIMALE SI PREOCCUPA PERCHE! L'UDMO SI PREOC-CUPA...E L'UDMO HA LE SUE RAGIONI PER PREOCCUPAR-



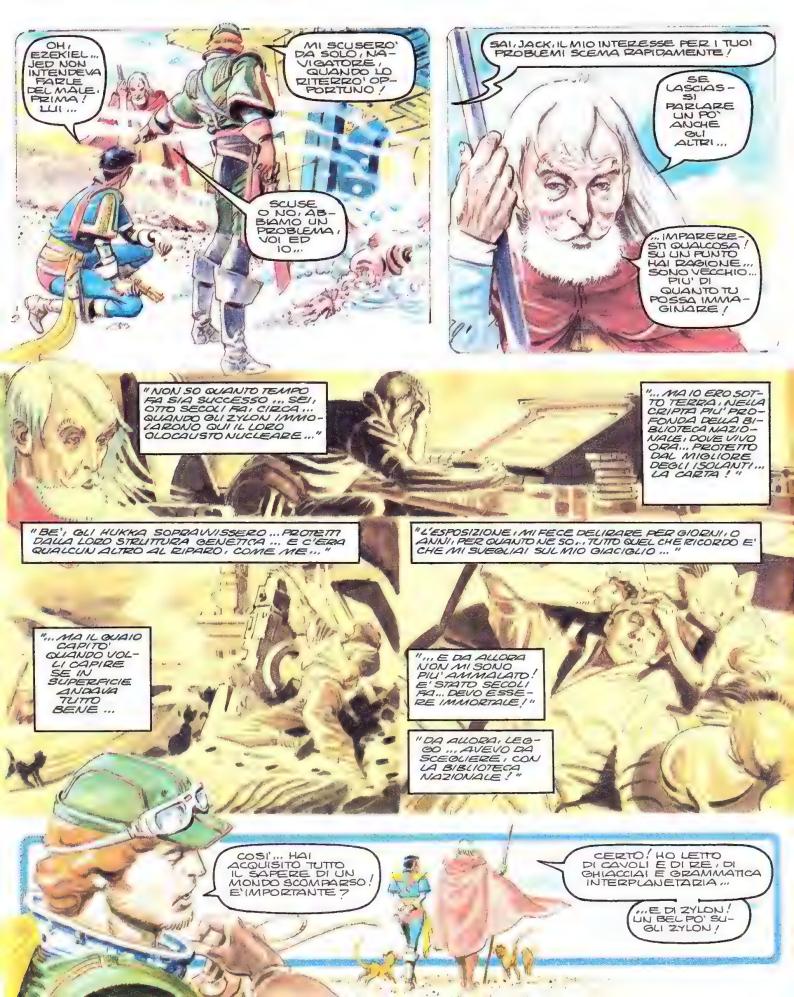














SE AVESSI BUON SENSO PROSEGUIRE!

NO /



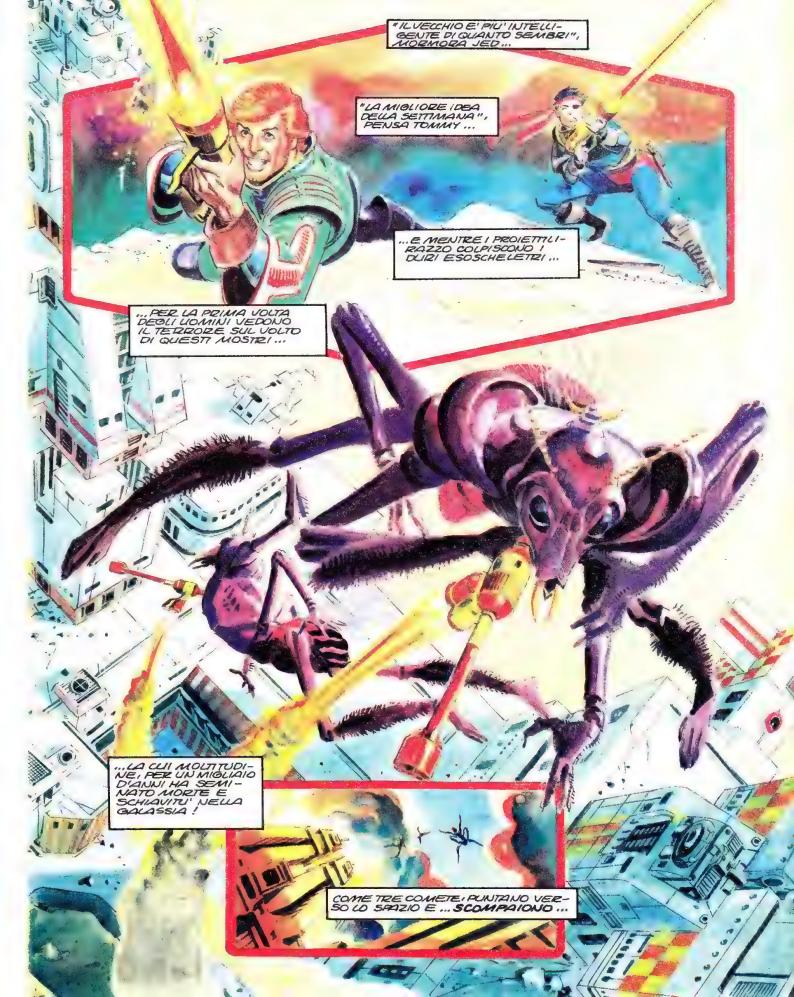






















The Marie







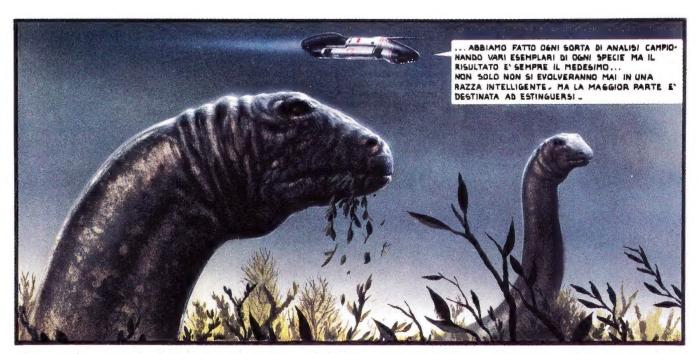








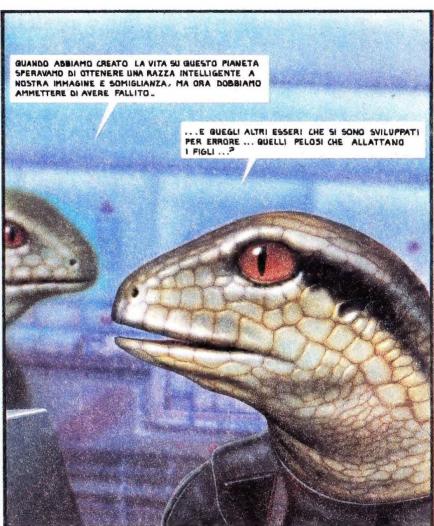
© M. Patrito - Distribuzione Internazionale Comic Art

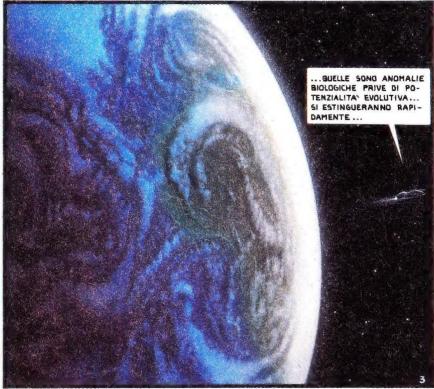


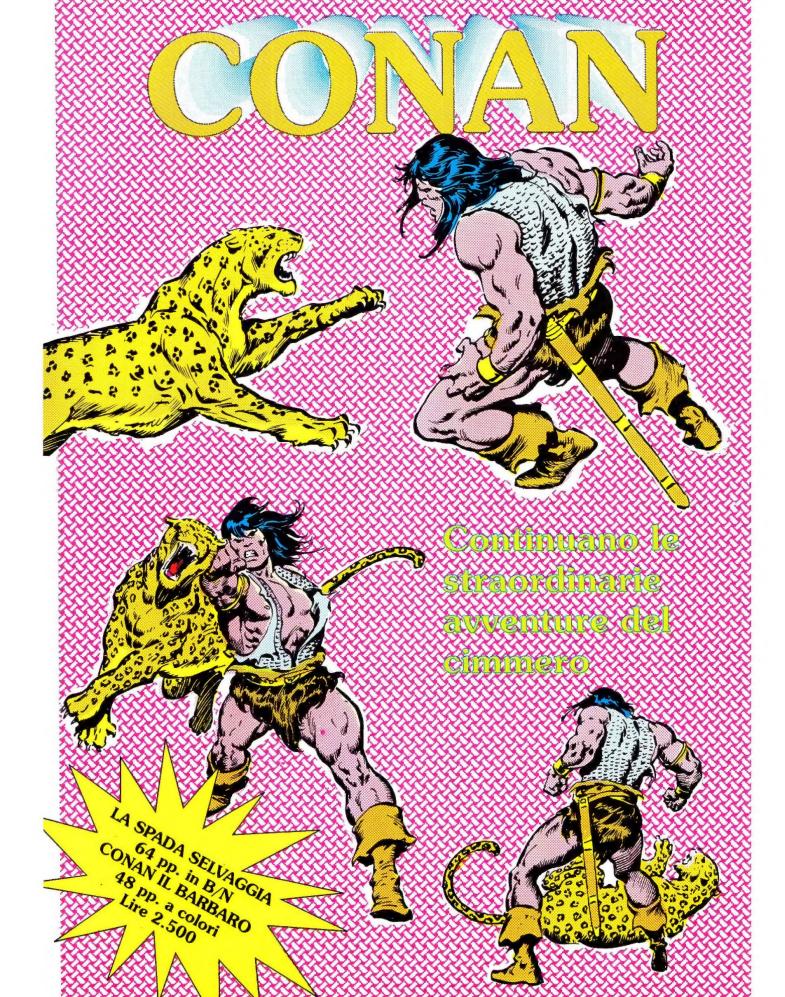














18

SALONE INTERNAZIONALE DEI COMICS, DEL FILM D'ANIMAZIONE E DELL'ILLUSTRAZIONE

INTERNATIONAL EXHIBITION OF COMICS
ANIMATED FILM
AND ILLUSTRATION

Mostra Mercato 28 ottobre - 4 novembre

Meeting Internazionale 30 ottobre - 3 novembre

